GRATUITA

Noviembre Nº1

CREATIVE FUTURE

Revista Oficial de Atisal

SORTEOS INCREIBLES

Y además...

noticias
tutoriales
análisis
personaje del mes

BATMAN Arkham Asylum

Analizamos a fondo el juego del caballero Oscuro

LA EXPANSION MAS ESPERADA

OCULTO EN UN SANTUARIO, ALAMUERTE, EL ASPECTO DRAGON, HA ESTADO ESPERANDO,

BUSCANDO EL MOMENTO OPORTUNO PARA INUNDAR EL MUNDO CON FUEGO LIQUIDO.

Bibiano Ruiz
Director de Creative Future

Jose Alcaraz
Redactor Jefe

Cristina Usero
Diseñadora Gráfica

Alejandro Abad
Colaborador

Jose Luis Egea
Colaborador



CREATIVE FUTURE

Buenas a tod@s

Como much@s podréis apreciar gran parte del contenido de la revista ha sido sacado de la web de ATISAL, dos grandes motivos, el primero y no más importante por eso ha sido porque actualmente hay poca gente en la redacción y hemos intentado meter bastante contenido para que todos podáis disfrutar leyéndola más rato y el otro motivo porque ATISAL es una página de actualidad y es difícil encontrar noticias que no hayan descubierto ya los redactores.

Este número más bien será un prototipo ya que la revista aun no ha desarrolla todo su potencial ni tan siquiera su diseño, pero teníamos que publicar un número 1 para comenzar más en serio con su desarrollo.

No penséis que esto va a ser una revista cerrada exclusivamente a un grupo de personas, igual que esta pensaba para la lectura de todos los públicos, también ira tomando forma con los comentarios y opiniones que vosotros deis, ya que al final, a las personas que tiene que gustarle es a vosotros. En la web tendréis la opción de ir votando a las encuestas y haciendo comentarios para luego aplicar estos gustos al Magazine.

Una gran ayuda que hemos tenido, ha sido la aportación de KocthMedia, que aprovecho para darle mi más sincero agradecimiento, gracias a ellos hemos conseguido que muchos de vosotros nos conozcáis y que la revista tenga mucha más expectación de la esperada.

También y como no, agradecer la ayuda a los demás redactores de la revista Jose Alcaraz, Alejandro Abad y Jose Luis Egea y a la co-diseñaroda de la web Cristina Usero.

En este primer número hemos intentado crear algunas secciones que pensamos mantener durante más número como puede ser la de noticias y análisis, porque una revista sin este contenido no sé realmente como se podría llamar, y algunas otras que tal vez sigan o tal vez aparezcan nuevas, que como ya he dicho anteriormente, dependerá de vosotros.

Pues me gustaría enrollarme más pero no quiero impacientaros y que podáis ver la siguiente hoja, así que, concluyo la presentación del número 1 de Creative Furure.

Muchas Gracias,

Bibiano Ruiz

Director de Creative Future

email: Beaves83@hotmail.com

CREATIVE FUTURE

SUMARIO

NOTICIAS 5

ALLGAME 11

ESPECIAL WOW CATACLYSM 17

TIME MACHINE 23

ANALISIS 25

Batman Arkham Asylum 25

Soulcalibur Broken Destiny 31

Uncharted 2 El Reino de los Ladrones 37

RUMORES 41

AVANCES 43

Especial Wow: cataclysm



pag 17

Un especial de 6 hojas con todos los secretos de World of Warcraft Cataclysm

rumor: psp 2 en 2010



pag 42

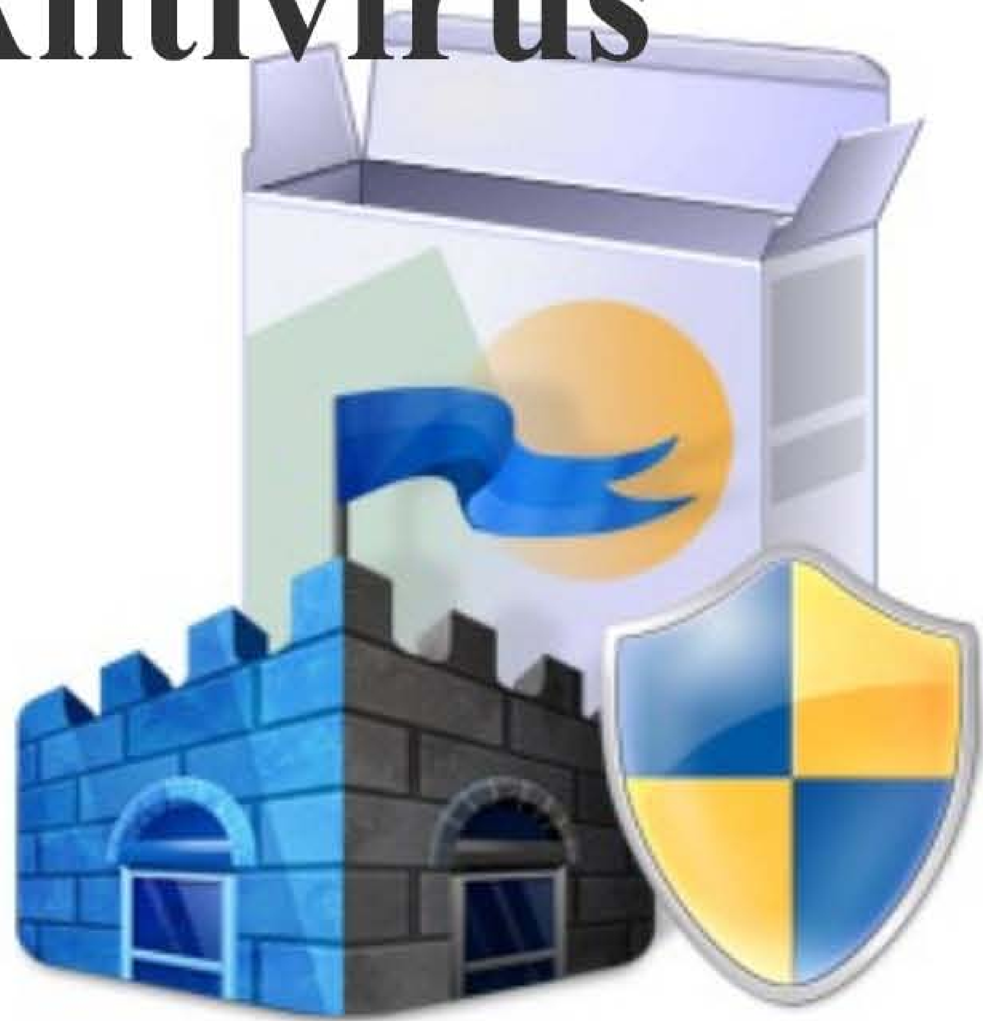
Todo sobre la nueva PSP 2.



NOTICIAS

NOTICIERO

Microsoft da a luz a su primer Antivirus



Microsoft ha sacado al mercado: Microsoft Security Essentials. Microsoft crea una solución antivirus gratuito en un paquete realmente pequeño, tan solo 5 MB, compatible con XP y sus sucesores tanto en 32 como en 64 bits.
Inicialmente Security Essencials estuvo disponible en su versión beta para unos pocos usuarios que fueron seleccionados y los cuales probaron tal aplicación durante algunos meses.
La verdad es que el programa es muy rápido, eficaz y fácil de usar, lo que no se puede decir siempre de todos los antivirus de mayor renombre.
La verdad es que sorprence que Microsoft saque algo gratuito pero como no, lo que busca como siempre Microsoft es el monopolio y al venir este software instalado con las nuevas distribuciones de Windows se aseguran que gran parte de los usuario no compren otras distribuciones de la competencia, aunque hay que valorar que Windows con esto ya traería cortafuegos y antivirus y esto no estaría mal.
Como no, aunque no podemos desmentirlo al menos de momento, otras compañías como son Symantec y AVG han dicho que este nuevo software no es un paquete completo de seguridad.

Nuevo iPod Nano con cámara de video incorporada

Apple presenta un nuevo iPod Nano con una cámara de video, micrófono y ¡Bocinas! Este nuevo aparato brinda la posibilidad de realizar hasta 24 horas seguidas de reproducción de tu música preferida o 5 horas viendo videos. Lo mejor de esto es que la cámara no incluirá ningún coste adicional ya que mantendrá el precio actual de los iPod, detalle que es bastante de agradecer.
Este nuevo iPod tiene un diseño ultrafino y una pantalla de 2.2" con un acabado en aluminio pulido. Si decides comprarte este modelo de iPod tendrás para elegir entre el de 8GB o el de 16GB, para que te hagas una idea: con el de 8gb podrás almacenar unas 8.000 imágenes, 8 horas de video y incluso más de 1500 canciones; así que si te comprar el de 16gb hazte una idea del tiempo que puedes tardar en llenarlo.
Este pequeño aparato también incluye radio con pausa en vivo e iTunes Tagging, como no, así como podímetro.
Otra de las funcionalidades y ya para terminar es que se podrán compartir videos instantáneamente sincronizando tu iPod con un PC o con un Mac y subirlo a cualquier programa de video online (como puede ser Youtube) o a cualquier sitio que queráis (facebook, tuenti,...)





En la Universidad Rey Juan Carlos desarrollan Ciber Guardián

Cyber-Shot C510: lo nuevo Sony Ericcson





Este móvil trae de serie la posibilidad de ver tu estado de los contactos de tus amigos del Facebook desde la pantalla principal del teléfono. También incluye la posibilidad de subir las fotos con un solo clik.
Sebastián Campa, director general de Sony Ericsson Argentina dijo literalmente "Con el C510 ofrecemos la capacidad de cargar de cargar fotografías de alta calidad a Facebook en el momento con un solo click, y próximamente se convertirá en una función estándar en todos los nuevos teléfonos Sony Ericsson Cyber-shot"
C510 trae una cámara con 3.2 megapíxeles de resolución, GPS, tecnología, Memory Stick Micro (M2) de 1gb, tecnología 3G y aplicaciones como Smile Shutter, Deteccion de Rostros y Photo Fix.

"Ciber Guardián es una herramienta capaz de comportarse como una persona que navega por Internet y que cuando encuentra información interesante la almacena en una base de datos y la hace disponible para una análisis porsterior", explicaba Luis López Fernandez, profesor de ingeniería telemática y responsable del proyecto.
Es una aplicación que se conecta a una red social y extrae información automáticamente de las páginas web de tal red.
Este tipo de análisis está pensado para realizar tareas como chequear de manera periódica que nuevos amigos tiene una persona, que nuevos mensajes tienes algún usuario en su cuenta,...
Claro está, asegura Luis López que se respetará en todo momento la legalidad y los límites de la intimidad que las personas desean poseer sobre su propia información.

Un ejemplo del uso podía ser para detectar correos de amenaza a una persona, para esto solo habría que incorporar un diccionario de palabra que aparezcan con frecuencia en este tipo de mensajes.
Este programa se ha desarrollado de un modo modular, para ser más exactos en dos, con el motivo de que sea sencillo integrar librerías de análisis computerizado de lenguaje natural que podrían ser usadas para clasificar los mensajes que se consigan, opciones o relaciones entre los ellos.
El primer componente modular sería un Crawler (robot de extracción) capaz de conectar a un servidor web, descargar documentos y construir una representación computarizada de la información que tienen las páginas web que ven los usuarios; con esto el robot puede descargar fotos, vídeos, documentos de textos e incluso aplicaciones archivos.
El segundo componente es un módulo inteligente que analiza los texto que han sido recuperados con el primer componente comprobando las palabras que contiene para determinar si el mensaje tiene algo relevante con el tema a examinar.

Otros campos en los que Guardian puede ser muy útil en ámbitos de marketing o sociología entre otros. El programa sería capaz de reconstruir la estructura de la red examinada y mostrarla mediante gráficos e incluso analizaría dentro de la red social quien conoce a quien (un dato que realmente da miedo, la tecnología avanza a pasos agigantados).
Un ejemplo claro, sería por ejemplo el famoso Tuenti, si nosotros pasáramos este programa y le diéramos el tiempo suficiente podría mostrarnos un gráfico donde los nodos serían las personas y las aristas las relaciones, ya fueran de amistad, familia, etc etc
También se podría saber quiénes son los lideres de una red, como se propaga la información y los rumores, que comunidades hay, y sobre todo de que manera evoluciona la estructura de la red antes nuevos eventos.



Autodesk lanza el SketchBook Mobile

Autodesk®

Ya podéis descargar SketchBook Mobile que se encuentra disponible en App Store anunciada por Autodesk. SketchBook Mobile es una nueva aplicación de diseño para los profesionales, que contiene un conjunto completo de herramientas de manejo de dibujo en un interfaz fácil e intuitiva par los usuarios diseñada para el iPhone y el iPod touch.

Las funciones más importante de la aplicación:
-El programa dispone de 25 modelos de pinceles diferentes, aparte de traer la opción de crear los tuyos propios.
-Un circulo cromático para seleccionar el color preferido y que más se ajuste a nuestras necesidades
-La posibilidad de hacer dibujos de hasta seis capas.

AMD presenta la tecnología ATI Eyefinity



Con esta nueva tecnología, ATI Eyefinity, se podrá conectar a ordenadores personales hasta seis pantallas de ultra HD con la función de ver imágenes panorámicas incluso usar ventanas de un mismo programa en diferentes monitores.

Esto será muy útil para gente que trabaje con programas en los cuales usan muchas ventanas, como puede ser 3D studio max, con el que podríais poner cada perpectiva en una pantalla distinta, o photoshop para tener por una parte la imagen y por otra los panles,...

Con esto lo que consigue AMD es resoluciones muy muy cercanas a la definición ocular.

Funcionará con con una gráfica AMD de un tamaño inferiror a doce veces la resolución 1080p HD, vamos, un lujado de resolución.

Ahora mismo y usando ATI Eyefinity en un ordenador es posible funcionar con pantallas a una resolución combinada de 268 megapixeles, lo equivalente a un arco de noventa grados, si quereis haceros una idea, una pantalla LCD de 19" pulgadas tan solo tiene una calidad de casi 1megapixeles.



Probando la nueva tarjeta ATI Eyefinity con 16 monitores.

Warhammer online llegará a Mac el 28 de octubre

Haces unos meses GOA y Mythic han anunciona que habrá un Warhammer Online para Este MMO tendrá como nombre Warhammer Online: Age of Reckoning y llegará en este otoño, para ser un poco más exactos, el lanzamiento será sobre finales de este mes.
La forma de obtener este juego será mediante descarga digiral en war-europe.com por menso de 20 euros y esto incluirá un mes gratis de juego con el que los jugones podrán probarlo y hacer sus criticas antes de suscribirse durante más tiempo.
Un detalle importante y bueno es que los actuales suscriptores podrán descargarlo de forma gratuita para su MAC haciendo usa, claro está, de la cuenta que ya tienen comprada



Fable 2: Episodio I disponible de forma gratuita en Xbox Live



Hace unos meses Microsoft anuncio en la Games Convention de Colonia Fable 2: Game Episodes. Una serie de cinco episodios que se podrán descargar de forma gratuita en Xbox Live.
Fable 2: Eposodio I, del juego creado por Peter Molyneux, ya está disponible en Xbox Live. El tamaño del archivo es de aproximadamente 2GB y es importante decir que habrá modo cooperativo, pero eso si, solo jugaran en este modo los usuarios que adquieran los cinco capítulos.

Resident Evil 5: La misión extra en la mansión podría llegar también a Xbox 360



En la presentación de Resident Evil 5, adaptada al nuevo controlador de movimiento de PS3, su productor anuncio un nuevo contenido que van a sacar: una misión en la mansión original de Resident Evil.
Este contenido se llamará: Resident Evil 5: Alternative Edition podría llegar a la verde de Microsoft, en un formato distinto según anunciaba Capcom.

El juego de momento está disponible para Xbox 360, PS3 y PC.





Tactical Intervention: El nuevo proyecto del co-creador de Counter Strike

"Disfrute con Counter Strike, pero me gustaría crear mi propia juego" declaró Minh "Nunca pude incluir todas las mejoras que deseaba porque la gente que jugaba a Counter Strike se quejaría de los cambios. A ellos les gusta el juego como está".
Mink, uno de los creadores del Counter ha hablado con IGN sobre el futuro de sus proyectos y le ha dicho que está creando nuevo contenido para este juego, Tactical Intervention.
Claro está, la expansión, estará en la misma plataforma que el juego original, es decir, para PC y lo tendremos en nuestras manos en muy poco tiempo, para ser exactos ha dicho que a finales de año.
Algo que sabemos del juegos es que tendrá agentes de la ley y terroristas que se enfrentarán entre sí; y también contaremos con la presencia de civiles.





Los nuevos episodios sirven para que veas el mundo pokemon a través de tus ojos y puedas viajar por donde te apetezca; además podrás acceder a misiones especiales a través de la conexión Wi-Fi de Nintendo.



Más allá del tiempo y la oscuridad: hacia el cielo. ¡Una nueva aventura Pokémon

Con más de 10 millones de copias vendidas en todo el mundo, la nueva edición de pokemon llegará a Europa el próximo 20 de noviembre para las pequeñas de Nintendo DSi y DS.
Esta nueva edición llamada Pokemon Mundo Misterioso: Exploradores del Cielo, será una secuela de PMM: Exploradores del Tiempo y PMM: Exploradores de la Oscuridad. Traerá nuevos compañeros Pokemon y nuevos héroes para elegir con los cuales nos meteremos en nuevas aventuras.

Al comenzar el juego se te harán una serie de preguntas, con las cuales se decidirá en que Pokemon te convertirás. Con tu personaje creado y con un compañero que elegirás te sumergiras en un mundo de repleto de misteriosas mazmorras.
Como novedad en esta edición, podrás aliarte o convertirte en Phanpy, Vultix, Riolu, Shynx y Eevee, con lo que tenemos hasta un total de diecinueve héroes y veintiuno compañeros.

El sistema de batalla será por turnos y los mapas serán cambiantes, cada vez que entres en una mazmorra harás que el mundo cambien un poco. Cuando comienzas solo podrás entrar en las mazmorras con tu compañero pero más adelante podrás reclutar más pokemon para que te ayuden, tienes hasta 490 pokemon diferentes.



ALLGAME

El ultimo survival para Xbox 360 se llama Deadly Premonition



Deadly Premonition, te permitirá una cantidad de movimientos sorprendente, ya que será en tercera persona, y una variedad de armas alucinante. Este juego se está desarrollando por Access Games y saldrá en América en la primavera del 2010.

Esta exclusiva ha sido anunciada por Marvelous Entertainment e Ignition mediante una nota de prensa, han desvelado lo ya dicho que Deadly Premonition saldrá para Xbox 360.
"Deadly Premonition ofrece a los jugadores únicas e inolvidables experiencias nunca antes vistas. Los talentosos desarrolladores de Access Games han creado un juego que sin duda intensificará los sentidos del jugador al adentrarse en una ciudad misteriosa bajo un inquietante argumento lleno de acción y de elementos interactivos", dijo Shane Bettenhausen, director de Ignition Entertainment.

EUROGAMER

Charles Cecil y Dave Gibbons trabajan en un nuevo proyecto

Charles Cecil, creador del famoso juego de aventuras gráficas Broken Sword, ha comentado a través de Eurogamer, que junto con la colaboración de Dave Gibbons están en un proyecto que aun no ha sido anunciado. Los dos creadores habían sido compañeros en la creación de Beneath a Steel Sky, un clásico para pc que ahora también desde octubre de este año está disponible para iPod e iPhone.
Charles declaró "Todo lo que puedo decir por ahora es que estoy trabajando con Dave Gibbons y que estamos llevando a cabo un nuevo videojuego de aventuras. Tenemos un buen número de ideas y premisas, aunque todavía no hemos decidido que camino vamos a emprender".

Nintendo ofrecerá demos de sus títulos de Wiiware

WiiWare

Satoru Iwata, presidente de la compañía Nintendo, ha dicho que durante noviembre pondrá para usuarios nipones (aunque no se descarta la posibilidad de que llegue a Europa) la posibilidad de descargar demos jugables en WiiWare aunque todavía no se sabe que demos serán. El motivo de este "regalo" será incentivar la compra de juegos online.
Támbien ha dicho Satura Iwata que WiiWare solo es un pequeñísima parte de su negocio y que no creo que esto vaya a funcionar, la gente descargará las demos, probará los juegos pero no subirá las ventas.



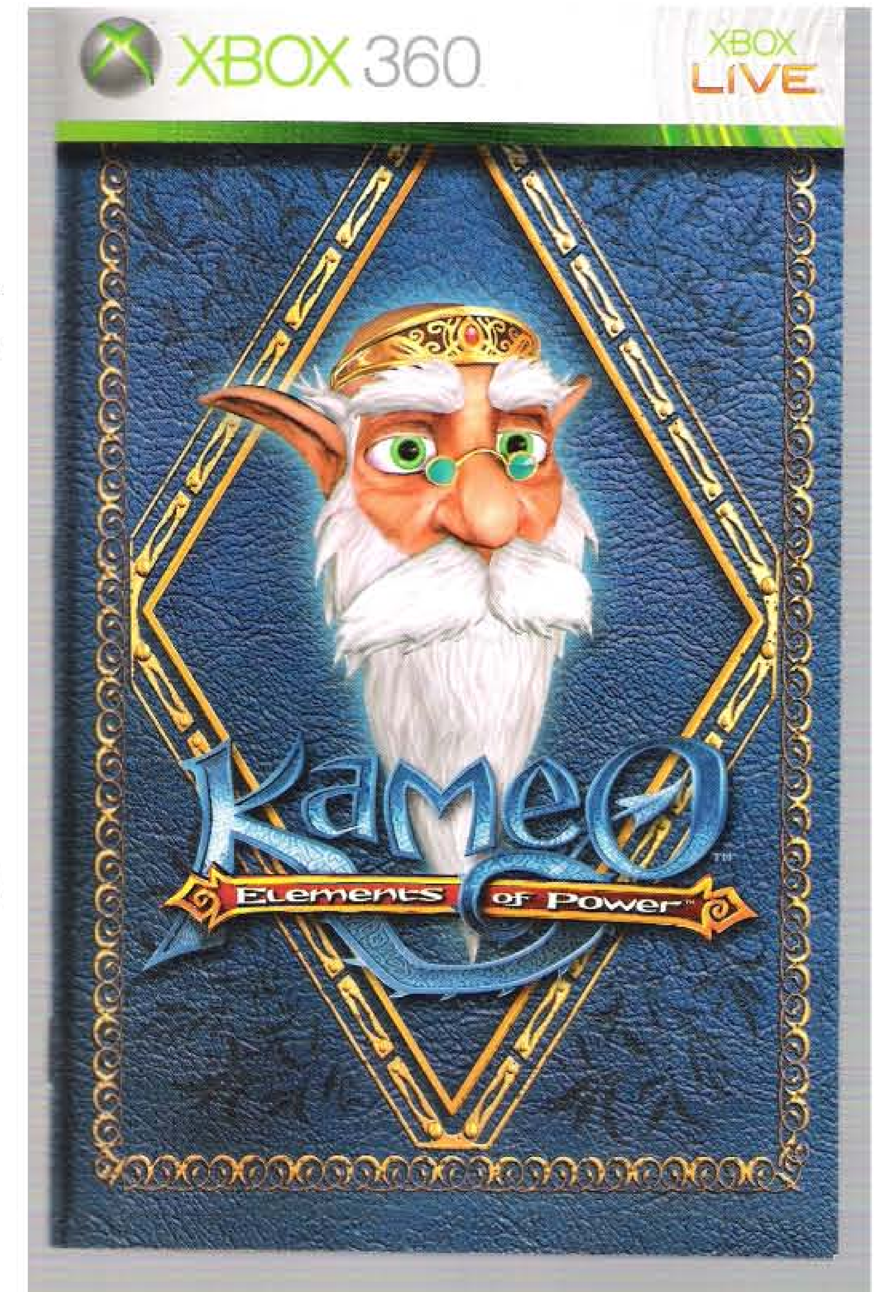
La beta de StarCraft II …hasta el año que viene



Por desgracia para muchos, no podremos disfrutar, según palabras de Blizzard, de la versión beta hasta el 2010.
Su productor, Chris Sigaty ha confirmado en una presentación durante la IgroMir 2009, una convención de videojuegos, la más grande de Rusia que la fecha ha sido cambiada una vez más así que tendremos que esperar hasta el próximo año pero cuando la tengamos a parte de probarla podremos ver las nuevas funcionalidades de Battle.net.



Microsoft podría haber cancelado Kameo 2



Al comienzo de este año Rare Ltd., también conocida como Rareware antigua empresa de Nintendo, que ahora es dominada por Microsoft, se sometió a una reestructuración, con lo que cambio el enfoque de sus proyectos y a causa de esto se podía haber llegado a la cancelación de Kameo 2, videojuego de aventura para Xbox 360. También este nuevo cambio podía haber acabado con más secuelas que estuvieran en desarrollo.
Todo esto ha pasado porque Microsoft quiero que Rare se dedique exclusivamente a Project Natal. Project Natal es el nombre clave de un sensor de movimiento diseñado por Microsoft para la plataforma de videojuegos Xbox 360, vamos que todas las compañías buscan la uniformidad en el modo de juego, señores final del mando convencional está llegando.



Remake de Joe & Mac



"Después del lanzamiento del remake de Toki trabajaremos con la licencia de Joe & Mac" comentaba Golgoth, en una nota de prensa.

¿Quién no se acuerda de esos cavernícolas lanzando roscos de piedra? Pues por fin tendremos un remake.

Actualmente no se sabe para qué plataforma saldrá porque no han querido desvelarlo, es toda una sorpresa. Amigos estamos ante la revolución de los remake entre ellos como ya sabeis el de Monkey Island.

Activision anuncia su nuevo Guitar Hero

Como no, Activision sacará otra edición de Guitar Hero para este año que entra. Se despide de 2009 con unas ventas muy pobres para la empresa, aunque por ese motivo no le será difícil superarlas con su sexta edición.

Algunos de los datos que hemos conseguido averiguar es que Activision ha registrado el nombre de Drum Hero, no sabemos si es con el fin de sacar un nuevo juego, cambiar el nombre a la saga o el nombre de esta edición y que posiblemente el juego esté dedicado a Metallica.



Ratchet & Clank será el último que vaya a 60 fps

"Hemos hecho una serie de estudios sobre lo que respecta al frame-rate, y los resultados han confirmado lo que sabía desde hace tiempo pero que quizá me costaba aceptar: Las tasas de imágenes por segundo altas no afectan significativamente a las ventas de un videojuego ni a sus reviews. Lo que sí afecta a estos dos elementos son los gráficos, y pueden incluso afectar a la jugabilidad con los jugadores percibiendo los títulos con mejores gráficos como más divertidos", ha dicho Mike Acton en su blog.

"Una de las vacas sagradas aquí en Insomniac ha sido siempre la tasa de imágenes por segundo. Hemos visto siempre los frame-rates sólidos como una muestra de calidad y de profesionalidad por parte de los desarrolladores. Sin embargo durante un desarrollo hay que tomar duras decisiones entre gráficos de alta calidad y tasas de imágenes por segundo".





Dragon Age ya dispone de un editor de misiones y mods

El nombre que tiene este editor es Dragon Age Toolset y con él podremos crear mazmorras, secuencias cinemáticas, batallas, campañas, personajes y muchas cosas más, la verdad es que será un editor bastante completo.

Vamos a explicar un poco mejor algunas de las características que trae:

- Crear vuestras batallas personalizando todos los aspectos del combate, incluida la IA de los mobs.

- Crear tus historias usando el editor de cine. Podréis colocar cámaras en los rincones que más os gusten, vestir como queráis a los personajes para que salgan como más os gusten e introducir vuestra voz (trae una función muy útil que para la sincronización labial).

- Diseñar vuestro propios mapas y vuestras aventuras será algo de lo más entretenido. Dejar volar vuestra imaginación o hacer uso de los sets que incluye con art-works y bloques de partida.

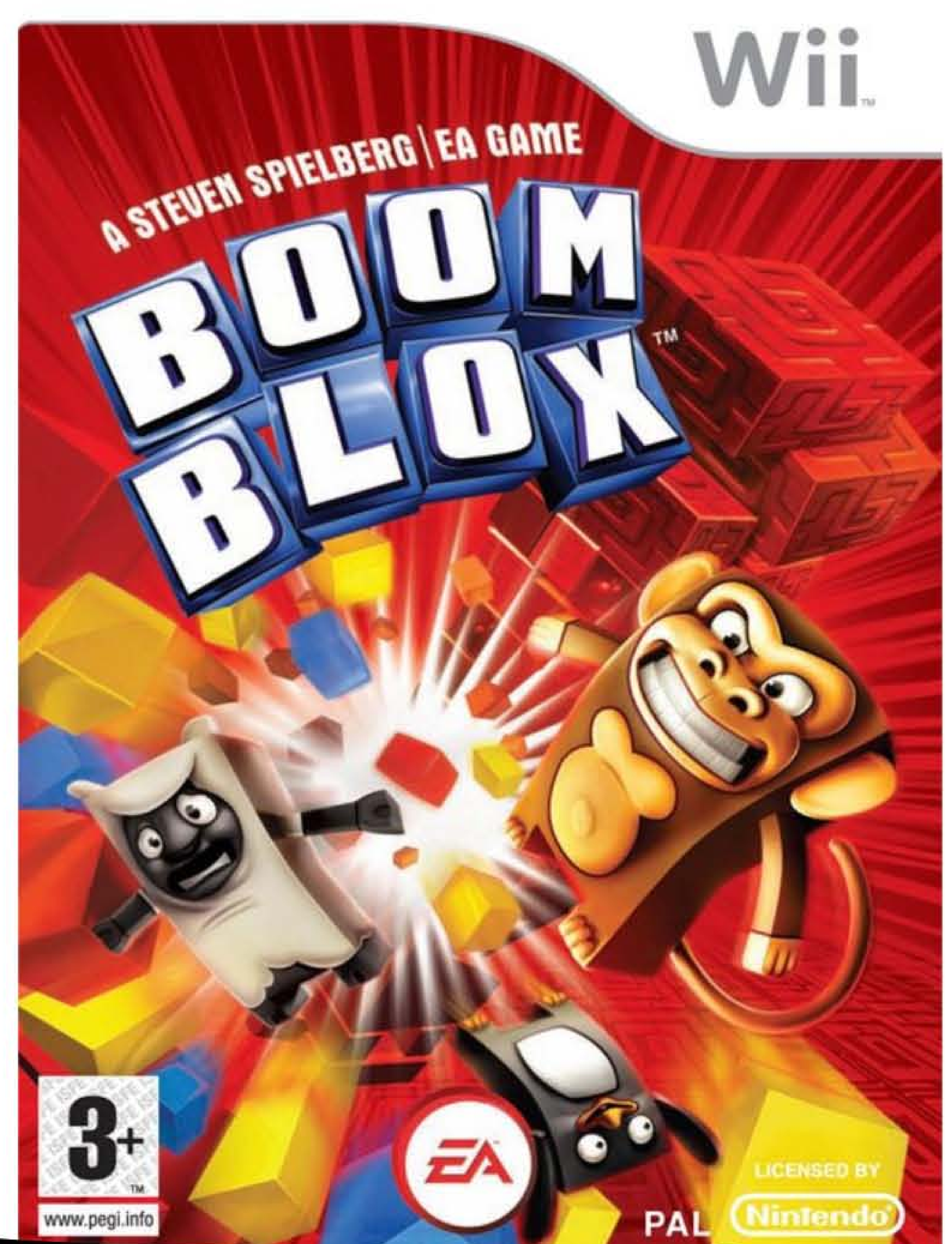
- Todo el material que creéis podréis compartirlo con la comunidad, encontrar tutoriales de otra gente, charlar con otros usuarios y actualizar vuestras herramientas.

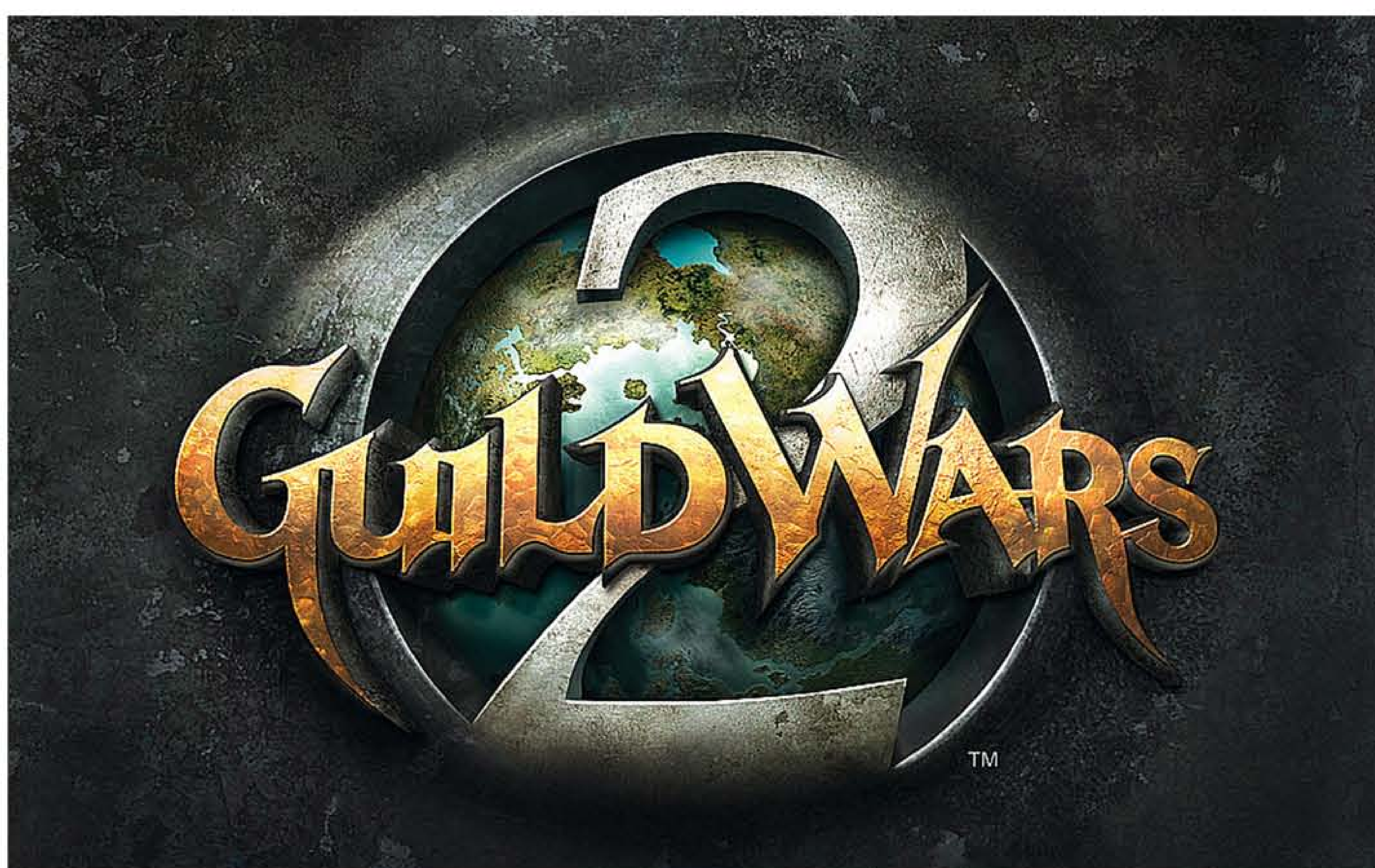


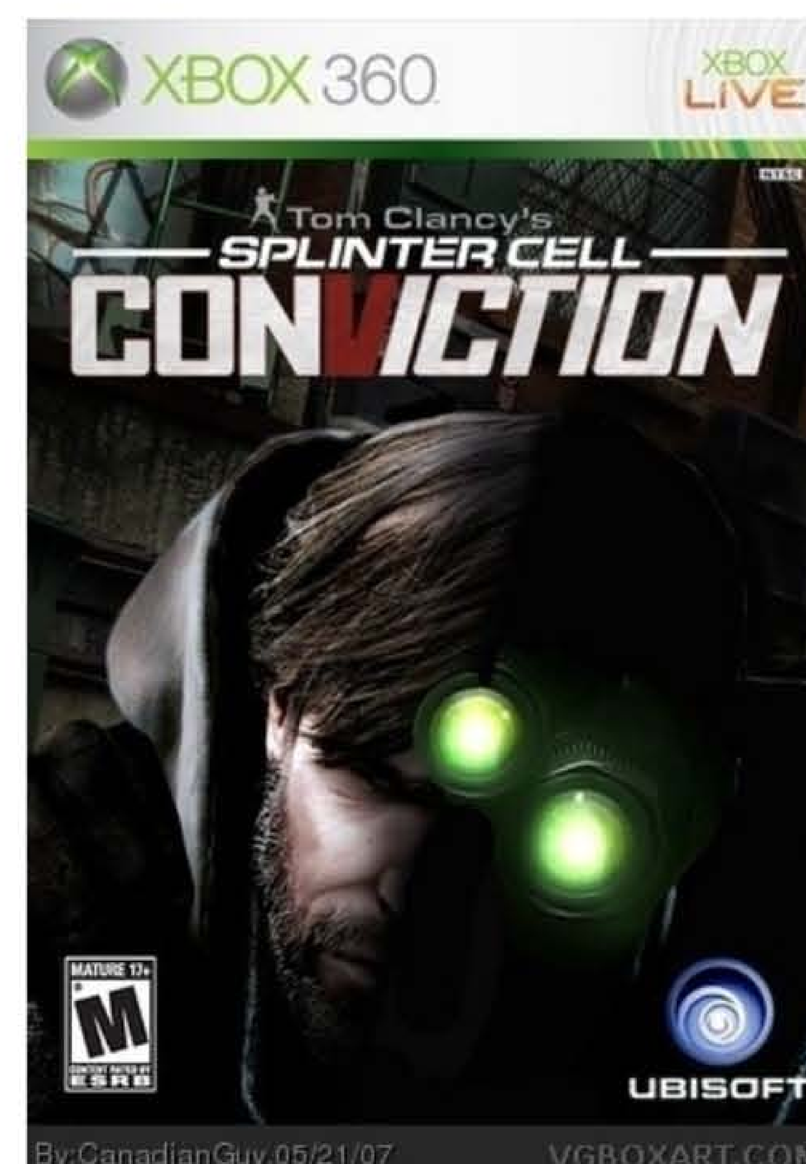
Pronto para Ps3 y Xbox 360 un nuevo juego de los creadores de Boom Blox



No conocemos mucho sobre la creación de este nuevo videojuego, pero tenemos el anuncio "Nuestros dos últimos videojuegos fueron para Wii, pero nuestros próximos videojuegos serán para consolas Next-Gen" han dicho los creadores de Boom Blox.
El cambio de plataforma es debido a Project Natal, el nuevo sensor de movimiento para Xbox 360 y el sensor para PS3. Es muy probable que próximamente estemos jugando a un nuevo Boom Blox con sensor de movimiento pero para estas dos videoconsolas.







Guild Wars 2 hasta el 2011

Si, queridos lectores, no podremos disfrutar de la segunda entrega de Guild Wars en una buena temporada, ni tan si quiera verá la luz el año que viene como algunos esperaban. NCsoft ha declarado que Guild Wars 2 no saldrá hasta, como pronto, el 2011 así que tampoco podemos esperar que salga ese año ya que ni siquiera sus creadores lo pueden confirmar.

Si han dicho en cambio que el año que viene algunos privilegiados podrán disfrutar de una beta cerrada con lo que podremos tener más información de este juego antes de su lanzamiento, por lo que id apuntándoos para que algún Atisalero nos cuente las nuevas de Guild Wars antes de su lanzamiento.

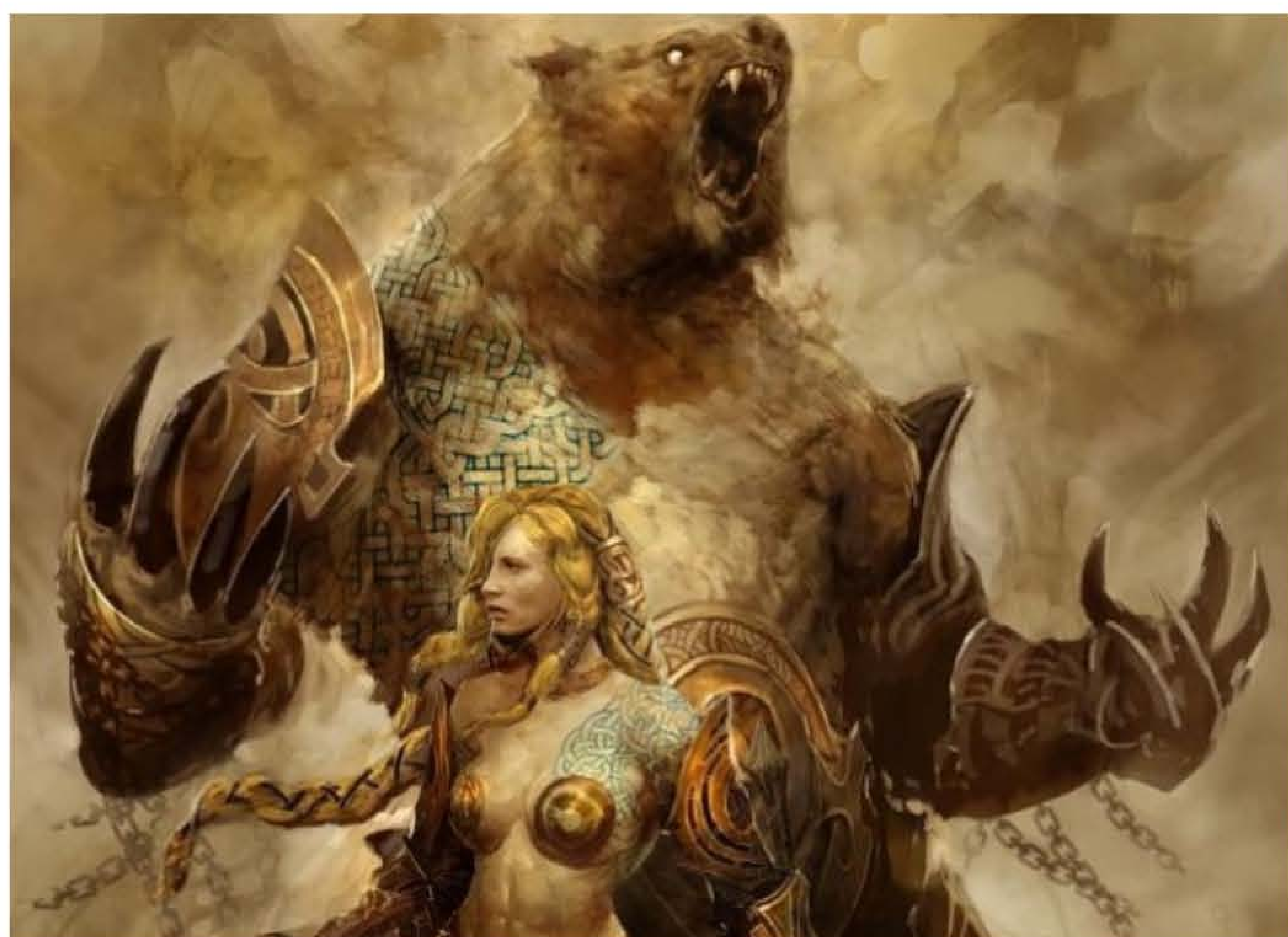
Jaoho Lee, uno de los responsables de la empresa ha declarado "Creo que habrá algunos eventos públicos sobre el videojuego en 2010… al menos una beta cerrada. La comercialización empezará probablemente en algún momento del año 2011."

Splinter Cell Conviction solo saldrá para PC y Xbox 360

Splinter Cell: Conviction llegará a PC y a la verde de Microsoft en febrero del próximo año. El responsable de Ubisoft, Yanis Mallat, principal responsable de los estudios de Ubisoft en Canadá ha comentado en una reciente conferencia que el juego llegará a estas dos plataformas.

Ubisoft ha decidido que salga en ese mes incluso sabiendo que saldrán a la venta otros juegos que pueden hacerle bastante competencia como puede ser Bioshock 2.

"Tenemos un título realmente fuerte. Nuestros analistas de la industria han hecho su trabajo y ellos confían en que la fecha es buena, así que creemos en ellos. Es mi trabajo conducir un buen juego y es su trabajo asegurarse de que lo lanzamos en la fecha correcta." declaró Alexandre Parizeau, productor ejecutivo del juego.

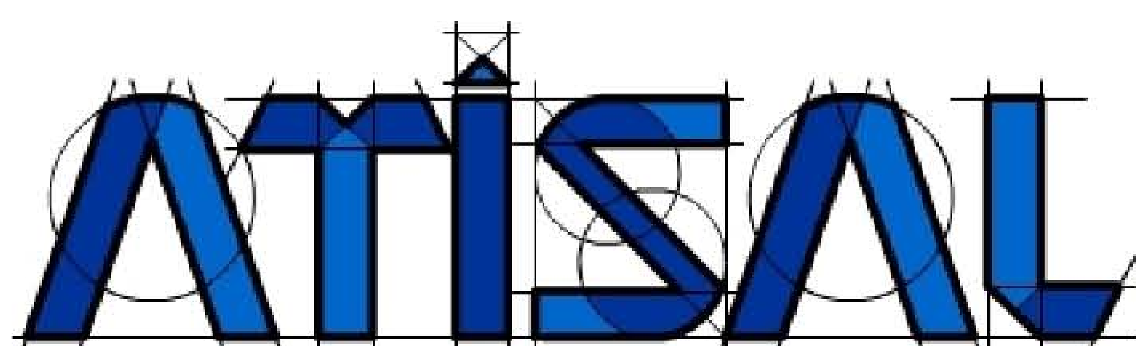




KOCH MEDIA

Gracias al aporte de Koth Media sorteamos los siguientes regalos con el numero 1 de Creative Future:

- 5 juegos de Resident Evil 5 para PS3
- 2 juegos de Resident Evil 5 para x360
- 1 juego Cursed Mountain para Wii
- 3 pack Final Fantasy VII Crisis Core para PSP (dispone de una lámina exclusiva y el juego)
- 16 demos de Monster Hunter Freedom para PSP
- 2 Ediciones de lujo de Monster Hunter Freedom para PSP (conocida como Enciclopedia Gigantica)
- 2 manuales con ilustraciones de Tomb Raider Underworld
- 1 juego Mytran Wars para PSP
- 1 juego SBK09 para PSP
- 1 juego Star Ocean para PSP
- 2 camisetas de Divinity 2
- 1 camiseta de Monster Hunter Freedom
- 1 camiseta de Deep Silver
- 1 minibolsa de Mini Ninjas
- 2 muñecos de Lara Croft
- 3 CD´s de la BSO de Final Fantasy Crystal Chronicles para Nintendo DS





ESPECIAL WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSTM



Realizado por Bibiano Ruiz

La historia

Mientras Horda y Alianza enfocaban su atención a Rasganorte, una maldad ancestral yacía latente en Infralar, el dominio de tierra del Plano Elemental. Oculto en un recóndito santuario, , el corrupto Dragón Alamuerte, ha estado esperando, recuperándose de las heridas que recibió en la última batalla que sostuvo contra Azeroth; alimentando su odio por las criaturas inferiores que infestan la superficie... y buscando el momento oportuno para inundar al mundo con fuego líquido.

Alamuerte el Destructor esta a punto de regresar a Azeroth y su salida henderá al mundo, dejando una herida purulenta a lo largo de los continentes. Mientras la Horda y la Alianza se apresuran a llegar al epicentro del cataclismo, los reinos de Azeroth cambiaran para siempre revelando secretos que fueron sellados para siempre. El inicio de una guerra entre los elementos y el surgimiento de héroes insólitos que se levantarán para salvar a su mundo marcado y fracturado de la devastación total.

Características

Algunas de las características que incluye esta ampliación de World of Warcarft son:

●Una nueva raza para cada faccion
Aventúrate como los ferocanis malditos de la Alianza o los ingeniosos goblins de la Horda.

●Sube hasta el nivel 85.
Elige nuevos talentos, consigue nuevas facultades, haz que tu personaje sea único.

●Zonas clásicas rediseñadas
¿El Desierto de Sal ahora es una jungla? ¿Ventormenta está invadida por demonios? ¿Los Boldias ahora son dos mapas? Todo lo que conoces hasta hoy habrá cambiado haciendo los Reinos del Este y Kalimdor muy diferentes y originales.

●Nuevas zonas de alto nivel
Explora nuevas partes del mundo, incluyendo: Uldum, Grim Batol y la gran Ciudad Sumergida de Vashj'ir.

●Mucho más contenido de raid
Si crees que tu personaje es el mejor de todos, esperate ha ver el nuevo contenido incluido en las raid's del Cataclysm.



•Nuevas combinaciones de raza y clase
Ahora podrás tener un elfo guerrero, gnomo sacerdote y muchas más combinaciones con las que podrás explorar Azeroth.

•Logros de hermandades
Ahora dedicaras más para ayudar tu hermandad ya que podrás obtener logros de hermandad e incluso niveles.

•Nueva zona de JcJ y Campos de Batalla de clasificación
Una nuevo campo de batalla abrirá sus puertas ante nosotros: la Isla de Tol Barad Esta será muy parecida a Conquista del invierno; y unas bg's aun por descubrir.

•Una profesión Arqueología
Explora y cava en cualquier rincón del mundo para encontrar artefactos valioso y recompensas únicas.

•Monturas voladoras en Azeroth
Lo más esperado de todo por fin una montura voladora en Azeroth. Sobrevuela Tanaris, planea sobre Ogrimar y viaje en tu grifo a través de todos los mapas que puedas imaginar.



Muchos nos habíamos imaginado como sería un nuevo mundo en Azeroth, nuevos mapas que visitar, pero nunca nos habríamos imaginado que cambiarían todo Azeroth, la sorpresa ha sido doble.
El motivo por el que han decido cambiar los mapas que ya estaban creados es simplemente por el hecho de que con el tiempo o con tantas expansiones y parches han ido mejorando la jugabilidad y desarrollando nuevas técnicas de juego para proporcionarnos una mejor experiencia. De esta manera, de la gran mayoría de cambios solo afectaban a personajes de alto nivel y en los nuevos mapas. ¿Cuántas veces habéis pasado por los baldíos? ¿Y por Auberdine? Ahora todo será distinto tanto con personajes altos como con personajes que nos creemos nuevos.
Kalimdor y los Reinos del Este son el centro de la historia de World of Warcraft y lo seguirán siendo por mucho tiempo pero ahora de un modo distinto. De esta forma ya no será tan aburrido subir un nuevo personaje y más ahora que podremos hacernos nuevos personajes, Ferocanis para la Alianza y Goblins para la Horda.

¿Por qué Goblins? y... ¿porque Ferocanis?

Las nuevas razas podían haber sido dragones, gnols o incluso Murlocs pero se han elegido Globins y Ferocanis por un motivo en especial. La comunidad de Wow, que no somos pocos, han pedido a gritos poder jugar con un globin y cómo no, Blizzard ha escuchado nuestras plegarias; y que mejor oportunidad para realizarla que una nueva expansión.

Los ferocanis se han elegido porque mucha gente ha querido saber el porqué están el Bosque de Argénteos y sabes mas sobre ellos, pues toma premio, ahora podremos conocer de sobra de su existencia e incluso ser uno de ellos. Exploraremos con los Ferocanis, raza agresiva y bestial, poco característica hasta ahora de la Alianza, los misterios y la historia de la Muralla Greymane.
Para probar estos dos pjs y que el comienzo no sea el de siempre, se van a crear dos zonas de inicio (nivel 1-15), Gilneas para ferocanis, sitio sellado detrás de la Muralla Greymane; y Isla de Kezan, para los goblins desde donde luego viajaran a las Islas Perdidas en los Mares del Sur y finalmente llegar al continente.
Los inicios de cada personaje serán como los principios del caballero de la muerte, con misiones continuadas y contando un poco la historia de la raza, y hara uso exhaustivo de la tecnología de desfasamiento de terreno.



Nuevas combinaciones de raza y clase

La actualización de raza-clase se ha hecho de la forma que cada raza al menos tengan acceso a clase nueva. Algunas de las nuevas combinaciones son: guerrero elfo de sangre, paladín tauren, sacerdote gnomo, cazador humano, druida trol y mago enano. Han realizado este cambio con el motivo de actualizar el nodo de subir nivel y claro era lógico para que cambie que sea menos monótono subir.

Zonas clásicas rediseñadas

Casi todas las zonas iníciales del juego se han modificado pero el alcance de los cambios varía de acuerdo a la zona. Algunos ejemplo son: Azshara es ahora una zona de nivel bajo para jugadores de la horda y se comunica directamente con Orgimmar; Costa Oscura está inundada y ha sido rediseñada en su totalidad con nuevos centro de misiones; Los Baldíos han sido separados en dos, una de las mitades es para jugadores de bajo nivel y otro para jugadores de alto.
¿Por qué el nivel ha subido a 85 y no a 90?
Normalmente con cada expansión la subida de nivel era múltiplo de 10, y ahora en cambio han decidió que sea solo 5 niveles. El motivo ha sido para que los jugadores comiencen cuanto antes a pillar equipo épico. Esta vez habrá mucho más contenido que el del que dispone Warth of the Lich King, además mucho del tiempo lo están dedicando al rediseño del contenido de nivel 1 al 60.

La creación de personajes siempre ha sido un hobby de todos y por ese motivo han pensado que lo mejor era modificar todo para que sea más entretenida y diferente sobre todo la exploración del mundo.

Modificación de todos los árboles de talentos

Se cambiarán todos los árboles de talento, en algunos casos por desgracia de forma dramática, e incorporar nuevos talentos donde sea apropiado. Uno de los datos buenos es que posiblemente podremos llegar aun a final de rama con nivel 51, por el motivo de que los jugadores tengan una mayor flexibilidad para elegir talentos de otros árboles; en su lugar se incorporará una nueva forma de progresión alternativa para los personajes que se llamará "sistemas de sendas".
La idea es muy parecida a la actual pero en lugar de que obtengan puntos por cada nivel, los jugadores obtendrán puntos que podrán gastar por completar misiones, al estilo del DK actual, derrotar ciertos encuentros de raid y completar otros objetivos dentro del juego. Multiples clases compartirán estas sendas y tendrán la temática de los Titanes, creadores de Azeroth, como: Aman'Thul, Aggramar o Khaz'Goroth, entre otros.

Nuevo contenido para que los personajes superen el nivel 80

Se inocorporaran cierta cantidad de nuevas zonas para quienes deseen avanzar del nivel 80 a 85 en áreas recién desveladas, como Uldum e Infralar, el reino del que surgió Alamuerte.
El nuevo material para nivel 85 estará disponible desde el inicio e incluirá modos difíciles de todas las nuevas raids para quienes busquen desafíos adicionales. Ademas, por supuesto, nuevos logros como los de hermandad que serán parte de la característica de progresión de las hermandades.

Cambios en las profesiones

Además de los nuevos niveles de habilidad y de las nuevas recetas, están considerando algunas mejoras para las profesiones actuales como era de suponer. Por ejemplo, darles a los sastres la facultad de alterar ciertas estadísticas de las armaduras de tela, a los peleteros alterar las estadísticas de las armaduras de cuero, y así sucesivamente con las demás profesiones, permitiremos que los jugadores obtengan varios puntos de habilidad por completar algunas tareas.
Además, se están revisando todos los objetos creados para asegurar que sean más valiosos en niveles bajos. Así mismo se incluirá una nueva profesión: Arqueología. Esta permitirá recolectar y utilizar artefactos pertenecientes a algunas de las razas más antiguas de Azeroth y jugará un rol muy importante en el sistema de sendas.



Las nuevas zonas

•Uldum: Desentierra las respuestas de algunos de los más grandes misterios de Azeroth en Uldum, un vasto repositorio de conocimiento antiguo de los Titanes.
•La Ciudad Sumergida de Vashj'ir: esta gran ciudad perdida está localizada en el fondo del océano y contiene la entrada a la Fauce Abisal.
•Infralar: dentro de las cavernas retorcidas del dominio de Alamuerte, el plano elemental de tierra, los esperan temibles peligros.
•Monte Hyjal: este lugar, aun marcado por la batalla que se libro contra la Legión Ardiente, es cuna de Nordrassil, el Árbol del Mundo que crece nuevamente, y contiene la puerta de enlace hacia las Tierras de Fuego.
•Tierras Altas Crepusculares: el peligroso clan del Martillo Crepuscular mora aquí, trabajando a la sombra de la legendaria Fortaleza de Grim Batol.

Nuevos campos de batallas y una zona JcJ

Se incorporaran nuevos Campos de Batalla, incluyendo uno llamado la Batalla por la Ciudad de Gilneas, también incorporaran los Campos de Batalla con clasificación, los cuales permitirán que los jugadores demuestren sus habilidades y obtengan puntos de Arena, ya sea a través de éstos o por las Arenas.
Desde hace tiempo, la comunidad ha solicitado este tipo de Campos de Batalla y han considerado que sería genial poder ver, finalmente, quién reina en la Cuenca de Arathi, Garganta Grito de Guerra o alguno de los nuevos Campos de Batalla.

¿Se mantendrá la misma estructura de raids para 10 y 25 jugadores?

Estarán disponibles ocho nuevos calabozos para 5 jugadores, tanto en modalidad normal como heroica. Además se incorporan versiones heroicas (para personajes de nivel 85) de dos de los calabozos originales más populares para 5 jugadores: las Minas de la Muerte y el Castillo Colmillo Oscuro.

En cuanto a las raids se refiere, se seguiran ofreciendo versiones para 10 y 25 jugadores. Actualmente se esta trabajando en cuatro calabozos de raid para el lanzamiento de Cataclysm y cada uno tendrá versiones opcionales, pero más desafiantes, tanto para 10 como para 25 jugadores.



Volar por Azeroth

Se podrá volar con la misma montura que tenemos en la actualidad. Actualmente no estaban pensados ni diseñadora par ser sobrevolados Kalimdor y Reinos del Este pero lo han modificado para eso.

Aun no se sabe a qué nivel podremos volar y las restricciones que tendrá pero os iremos informando cuando tengamos nuevas noticias.



¿Se necesitará adquirir la expansión para vivir los cambios del cataclismo?

Parece ser que no, la gente que se incorpore a World of Warcraft nunca conocerá como ha sido Azeroth antes del Cataclismo; sin embargo el aumento de nivel algunas características de razas y las nuevas zonas solo estarán disponibles para quienes compren la expansión.

Blizzard continuara con el "desfasamiento" en World of Warcraft: Cataclysm

Desde que se incorporó la tecnología de desfasamiento en Warth of the Lich King se han descubierto nuevas y más divertidas formas de implementarla y se utilizara de manera exhaustiva para cambiar el mundo conforme los jugadores avancen. Tambiene esta la capacidad de desfasar terreno, algo de lo que los jugadores serán testigos en las zonas de inicio de los goblins y ferocanis. Además, se incorporaran algunas mejoras a la interfaz de usuario, que ayudarán a determinar si un jugador está en la misma "fase" que tu.

Se incorporará una zona sumergida en agua

Se incorporaran algunas nuevas mecánicas que serán específicas para la ciudad Sumergida de Vashj'ir y se resolverán los problemas que hay actualmente con el movimiento, combate y otras mecánicas del juego debajo del agua.



Los goblins

Los goblins eran, originalmente, esclavos de los trols de la selva en la isla de Kezan, quienes los forzaban a extraer menas de kaja'mita de las profundidades volcánicas del Monte Kajaro.
Los trols utilizaban ese poderoso mineral para sus rituales vudú, pero tuvo un efecto inesperado en los esclavos que se encontraban en contacto constante con él: la kaja'mita les otorgó astucia e intelecto extraordinarios. Gracias a poderosos artefactos creados en secreto por medio de la alquimia y la ingeniería, los goblins derrocaron a sus opresores y convirtieron a Kezan en su hogar. Las minas que habían sido su prisión, su campo de esclavos y el centro de su rebelión se convirtió en la ciudad de Inframina. Ésta se extiende a lo largo del corazón de la isla en una complicada red de túneles, bóvedas y tubos de lava y es un reflejo de la mentalidad compleja e impredecible de los goblins.
La codicia natural de los goblins pronto los condujo a la cumbre del mercantilismo. Durante la primera guerra, de entre los goblins más inteligentes que aprendieron a aprovecharse del conflicto, surgieron los príncipes del comercio, se amasaron grandes fortunas y la isla de Kezan se convirtió en un punto central para las flotas de navíos mercantes de los goblins. En la Segunda Guerra, uno de los príncipes del comercio aceptó prestar a la Horda los servicios de su facción, sin embargo, después de la victoria de la Alianza, los goblins aprendieron del error de su compatriota y cayeron en la cuenta de que sus ganancias podrían duplicarse si se encontraban libres de cualquier tipo de relación restrictiva. Para finales de la Tercera Guerra, los goblins suministraban armas, vehículos y servicios que requerían subterfugio tanto a la Horda como a la Alianza. Esto no duraría para siempre...
Recientemente, los goblins de Kezan han encontrado un nuevo enemigo en la Alianza. Algunos encuentros inesperados y poco rentables con esta facción han sacado a ciertos príncipes del comercio de su postura de cómoda neutralidad. Después de reforjar pactos antiguos con los que fueron sus aliados en una ocasión, la Horda ha dado la bienvenida a los goblins con los brazos abiertos.

Poseeran las siguientes raciales:

•Salto de cohete: Activa tu cinturón de cohetes para saltar 20 metros. (2 min CD y comparte CD con el Tromba de cohete).
•Tromba de cohetes: Dispara los cohetes de tu cinturón a un enemigo a 30 metros (2 min CD y comparte CD con Salto de cohete)
•El tiempo es oro: Aumento permanente del 1% a la velocidad de ataque y lanzamiento de hechizos (pasiva)
•Los mejores tratos en cualquier sitio: El mejor descuento de dinero posible independientemente de su reputación.
•Llamar a Hobgolbin: Llama a tu sirviente personal, permitiéndote acceder al banco cada 30 minutos.
•Mejor vivir con Alquimia: Habilidad de Alquimia + 15; tus pociones te otorgan más vida/mana.

Ferocanis

Los ferocanis son una raza de bestias-lobo cuyo mero nombre inspira temor. Las teorías sobre su historia abundan, sin embargo, sus orígenes aún son un misterio.
Los registros indican que hubo ferocanis en Kalimdor durante una época. De hecho, la evidencia más reciente sugiere que su origen puede estar relacionado con los elfos de la noche y una orden secreta de druidas que proviene del pasado distante del continente. Claro que, a falta de evidencia, esto no es más que especulación.
La primera aparición confirmada de los ferocanis en los Reinos del Este data de la Tercera Guerra, conflicto en el que el archimago Arugal utilizó a estas bestias como arma contra la Plaga. No obstante, las armas de Arugal pronto se rebelaron en su contra y la maldición de los ferocanis se extendió rápidamente entre la población humana, transformando a hombres y mujeres ordinarios en voraces criaturas salvajes.
Arugal adoptó a muchos de los ferocanis y se retiró a la otrora mansión del barón Silverlaine, una propiedad conocida ahora como el Castillo Colmillo Oscuro. La maldición, sin embargo, no fue contenida e incluso se extendió hacia la legendaria nación amurallada de Gilneas donde rápidamente se convirtió en pandemia.
Los ciudadanos de Gilneas se dieron cuenta de que estaban atrapados sin ninguna posibilidad de escape y se adentraron más en el territorio aislado. Ahí sobrevivieron, temerosos de la presencia salvaje que merodeaba justo afuera de las barricadas.
Las tensiones entre los ciudadanos desplazados aumentaron con el tiempo y culminaron en una guerra civil que amenaza con desestabilizar aún más a la nación en conflicto.
Algunos de los ciudadanos de Gilneas, no obstante, se aferran a la esperanza. Aunque muchos creen que puede existir una cura para la maldición de los ferocanis, hay quienes casi se han dado por vencidos; temerosos de perder para siempre su humanidad si las barricadas caen.

Poseeran las siguientes raciales:

•Huida Oscura: Activa tu verdadera forma incrementando tu velocidad de movimiento en un 70% (6s de duración, 3 min CD)
•Vicio: Todo el daño es incrementado en un 1% (pasiva)
•Aberración: Reduce en ti la duración de las Maldiciones y Enfermedades en un 15%.
•Despellejador: Habilidad de Desuello + 15, tu velocidad de desuello aumenta y no necesita herramienta para desollar.
•Transformación: Te trasformas en un Ferocanis o Humano



TIME MACHINE

Hemos pensado que cualquier revista debería tener su sección de antiguas reliquias, tanto de juegos como de consolas, juegos 2D como juegos de penúltima generación. Inicialmente hemos pensado recordar personajes conocidos por todos y como no, hemos escogido para este número el personaje que ganó en la encuesta que se realizo en nuestra web.



Link (リンク, Rinku)

Es un personaje de ficción protagonista de la saga de videojuegos The Legend of Zelda de Nintendo. Fue creado por Shigeru Miyamoto y apareció por primera vez en el videojuego The Legend of Zelda de 1986.

No es un personaje lineal como en otras sagas, ya que tiene diferentes características en cada juego, incluso en algunos es descendiente de "Link" o posee una personalidad única.

Link es un muchacho modesto y humilde, pero que posee una valentía legendaria, un atributo muy consistente con su rol como portador de la Trifuerza del Valor. En varios juegos se le han dado diferentes títulos, tales como el del "Héroe del Tiempo" a su primer nacimiento en Ocarina of Time/Majora's Mask y el "Héroe de los Vientos" en The Wind Waker, ya que su heroico ejemplo ha salvado incontables vidas del mal.

Es el portador legítimo de la legendaria Espada Maestra, que utiliza para vencer al mal. Link también tiene sus momentos de valentía imprudente, tales como las dos veces que intentó enfrentarse a Ganondorf en The Wind Waker y una en Ocarina of Time sin estar listo todavía para vencerlo.
Un detalle curiosos de link es que aunque canónicamente es zurdo a lo largo de los distintos juegos ha ido cambiando de zurdo o diestro según la versión del juego o en la dirección en la que estaba mirando





Realizado por Jose Alcaraz

Junto a Link ha aparecido siempre la Princesa Zelda(Princesa de Hyrule), al igual que Link ella también tiene distintas encarnaciones a lo largo de la historia. En The Legend Of Zelda sólo es la Princesa que debe ser rescatada pero conforme avanza la serie desempeña distintos papeles. En casi todas sus encarnaciones, tiene una edad cercana a Link, y desarrolla una relación cercana con él. En Ocarina of Time ayuda a Link vestida como Sheik, en The Wind Waker ella está al lado de Link en la batalla final.

Entre los fans de la serie es muy popular la creencia de que existe una relación romántica entre Link y la princesa, teoría que se ha mantenido reforzada por indicios en los juegos y entrevistas a los desarrolladores.

Apariciones de Link en los distintos juegos

Posiblemente el orden cronológico de las distintas apariciones de Link, que no de los juegos sería éste:

- The Legend of Zelda: Ocarine of Time
- The Legend of Zelda: Majora's Mask
- The Legend of Zelda (1986)
- Zelda II: The Adventure of Link
- The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- The Legend of Zelda: A Link to the Past
- The Legend of Zelda: The Wind Waker
- The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
- The Legend of Zelda: The Minish Cap
- The Legend of Zelda: Twilight Princess

A parte de en La saga Legend of Zelda, Link a aparecido en otros Juegos, como son:

- Super Mario RPG
- Link: The Faces of Evil (Aunque aquí Link es el protagonista no se considera un juego de la saga por que no lo realizó Nintendo)
- Super Smash Bros
- Soul Calibur II
- Escuael Wayside



Un repaso a la evolución de Link a través de la saga *The Legend of Zelda*



PS3 XBOX PC

ANÁLISIS

Batman: Arkham Asylum

70 años atras...

En 1937 apareció en los kioscos norteamericanos por primera vez una revista de historietas llamada Detective Comics, en ella, y con una periodicidad mensual, podiamos leer los inicios del comic tal y como lo conocemos hoy dia, dicha revista, junto con otra llamada Action Comics eran publicadas por la editorial DC Comics y tiene no poca importancia en la pequeña gran historia de los tebeos. En 1939 un casi desconocido dibujante llamado Robert Kahn dió a conocer en el nº 27 de Detective Comics a un peculiar personaje llamado The Bat-man, dicho personaje estaria destinado a convertirse en uno de los más míticos iconos de la historieta a nivel mundial, como ejemplo, el hecho de que dia de hoy se publican entre 5 y 10 colecciones de manera mensual del Señor de la Noche en Estados Unidos.

Pero el universo de Batman no solamente lo hemos disfrutado en el comic, lo hemos visto en seriales de televisión, dibujos animados, grandes superproducciones del séptimo arte y, como no, hemos interactuado con el en distintos videojuegos. De la multitud de títulos que, con el tiempo y a lo largo de los años, nos han ido llegando del Caballero Oscuro hay tres que recuerdo de manera especial: El primero fué programado por la mítica desarrolladora Ocean en 1985 para ordenadores de 8 bits y con el sencillo nombre de Batman, nos adentrabamos en la aventura de tener que recuperar las distintas partes del Batmovil para poder rescatar a Robin, todo ello en una deliciosa perspectiva isométrica; el siguiente, una adaptación de la película de Tim Burton, fué Batman The Movie tambien desarrollado por Ocean pero en este caso no solo para ordenadores de 8 bits ya que el juego vió la luz tambien en Commodore Amiga y en Atari ST, fijaos que curioso, mi tercer juego favorito del personaje no fué de Super Nintendo, ni de Playstation 2, fué el primer juego de Batman desarrollado en la Gameboy clásica, nombre: Batman, programadores: Sunsoft. En este 2009, el estudio Rocksteady lanzó a finales de Agosto Batman: Arkham Asylum y, francamente, desde los años 80, cuando disfrutaba del primer Batman en mi flamante MSX2 no lo pasaba tan bien manejando al incombustible caballero oscuro; Batman ha vuelto y ha vuelto para quedarse.

Realizado por Jose Luis Egea





Una mala noche..

Que el título no os lleve a equívocos, este juego tiene poco o nada que ver con la notable novela gráfica de Grant Morrison y Dave McKean editada a finales de los años 80 y con la que unicamente comparte nombre, escenario y algunos personajes. Aclarado esto, la historia del juego comienza con la detención por parte del hombre murcielago de su némesis, Joker, el cual, tras un enfrentamiento en la oficina del alcalde, practicamente se rinde a su enemigo. Batman se ocupa personalmente del traslado de Joker al manicomio de Arkham pero hete aquí que con la ayuda de la desequilibrada ex-doctora Harley Quinn se descubre que todo ha sido una trampa en la que Joker toma el control de Arkham y hace del lugar la fortaleza de el y de su ejército de secuaces. La noche que le espera al Caballero Oscuro no es cosa de risa.

La historia y su desarrollo es uno de los puntos fuertes del juego, lo que acabais de leer no son más que los primeros diez minutos del juego y, la verdad, creo que seria un error por mi parte (y si lo leyerais, por la vuestra) dar más detalles del guion de esta nueva aventura de Batman. Sin embargo, si es de justicia reconocer que la trama que seguireis estará llena de sorpresas ya que ireis desvelando poco a poco cual es el objetivo final de Joker, os vereis las caras con un sinfin de variadas situaciones y os enfrentareis a los más peligrosos residentes del lúgubre asilo, permitidme unicamente la libertad de mencionar y destacar las macabras apariciones del Espantapájaros en las que hará a Batman enfrentarse a sus más íntimos temores. Tambien el hecho de que una figura como Paul Dini sea uno de los guionistas de la trama de Batman: Arkham Asylum os deberia dar una cierta garantia de calidad en este apartado, su trayectoria como escritor en DC en las colecciones de Superman, Liga de la Justicia o incluso Batman lo avalan, creedme.





La historia y su desarrollo es uno de los puntos fuertes del juego, lo que acabáis de leer no son más que los primeros diez minutos del juego y, la verdad, creo que sería un error por mi parte (y si lo leyerais, por la vuestra) dar más detalles del guion de esta nueva aventura de Batman. Sin embargo, si es de justicia reconocer que la trama que seguiréis estará llena de sorpresas ya que iréis desvelando poco a poco cual es el objetivo final de Joker, os veréis las caras con un sin fin de variadas situaciones y os enfrentareis a los más peligrosos residentes del lúgubre asilo, permitidme únicamente la libertad de mencionar y destacar las macabras apariciones del Espantapájaros en las que hará a Batman enfrentarse a sus más íntimos temores. También el hecho de que una figura como Paul Dini sea uno de los guionistas de la trama de Batman: Arkham Asylum os debería dar una cierta garantía de calidad en este apartado, su trayectoria como escritor en DC en las colecciones de Superman, Liga de la Justicia o incluso Batman lo avalan, creedme.

Recreando Arkham...

Para esta análisis hemos usado la versión de Playstation 3 y debo deciros que pocos juegos encontrareis en su catálogo con tanta solidez gráfica como el título que nos ocupa. El juego es una prueba más de lo que puede seguir dando de si el muy utilizado Unreal Engine 3 ya que a lo largo de la aventura visitaremos escenarios tan estrechos como puede ser un pasillo de celdas o tan vastos como puede ser el patio central de Arkham que conecta los seis edificios de los que se compone, todo ello con un denominador común, la estabilidad en la tasa de imágenes por segundo, incluso en los momentos en los que nos vemos rodeados por numerosos grupos de matones de Joker el juego no se resiente lo más mínimo, una optimización para quitarse el sombrero, señores de Rocksteady.

Lo que hace más meritorio aun que el hecho de conseguir mover el juego con un alto y estable nº de imágenes por segundo es el también hecho de tener un magnífico y conseguido detalle gráfico tanto en personajes como en entornos, gracias a esto, el juego transmite sensaciones, no es lo mismo caminar por el alcantarillado subterráneo del asilo, donde reina la quietud y la soledad, que hacerlo por las celdas de la penitenciaria, residencia de los "clientes" más peligrosos de Arkham, donde la opresión y la claustrofobia serán las que manden, por poner un ejemplo.

Pero el universo de Batman no solamente lo hemos disfrutado en el comic, lo hemos visto en seriales de televisión, dibujos animados, grandes superproducciones del séptimo arte y, como no, hemos interactuado con el en distintos videojuegos. De la multitud de títulos que, con el tiempo y a lo largo de los años, nos han ido llegando del Caballero Oscuro hay tres que recuerdo de manera especial: El primero fué programado por la mítica desarrolladora Ocean en 1985 para ordenadores de 8 bits y con el sencillo nombre de Batman, nos adentrabamos en la aventura de tener que recuperar las distintas partes del Batmovil para poder rescatar a Robin, todo ello en una deliciosa perspectiva isométrica; el siguiente, una adaptación de la película de Tim Burton, fué Batman The Movie tambien desarrollado por Ocean pero en este caso no solo para ordenadores de 8 bits ya que el juego vió la luz tambien en Commodore Amiga y en Atari ST, fijaos que curioso, mi tercer juego favorito del personaje no fué de Super Nintendo, ni de Playstation 2, fué el primer juego de Batman desarrollado en la Gameboy clásica, nombre: Batman, programadores: Sunsoft. En este 2009, el estudio Rocksteady lanzó a finales de Agosto Batman: Arkham Asylum y, francamente, desde los años 80, cuando disfrutaba del primer Batman en mi flamante MSX2 no lo pasaba tan bien manejando al incombustible caballero oscuro; Batman ha vuelto y ha vuelto para quedarse.





Note saldrás con tuya...

Batman: Arkham Asylum ha sido concebido como una mezcla de cuatro géneros en donde todos ellos tienen su importancia, a saber, aventura, acción, infiltración y exploración. Aventura, ya que usando uno de los trucos de nuestro traje entraremos en el modo detective, lo que nos facilitará las cosas a la hora de buscar pistas por los escenarios, acción, ya que los combates, usando el sencillo y espectacular sistema Freeflow, estarán a la orden del día en el asilo, infiltración, que será de suma importancia a la hora de resolver distintas situaciones, sin ir más lejos, las que tienen a rehenes civiles como co-protagonistas y, por último, exploración.

Del mismo modo, no podemos dejar de mencionar que el trabajo de Rocksteady con todos y cada uno de los personajes que aparecen en el juego es muy muy notable, desde un (todo hay que decirlo) quizás pelín demasiado musculado comisario Gordon a un perfecto Joker, pasando por los guardias, los matones o los residentes más peligrosos del asilo cuyos nombres, repito, no pienso mencionar. Por otra parte, los más de 3 gigas de instalación del juego nos aseguran una transición de escenas y unas cargas de lo más fluidas, otro ejemplo a imitar.

Oráculo ¿me oyes?...

Si el apartado gráfico del juego es soberbio no vamos a dejar pasar por alto el sonoro, de nuevo Rocksteady nos sorprende con un gran trabajo. Los efectos sonoros que vamos a oír durante la aventura son innumerables, desde los sonidos de la capa de Batman al planear a los de los golpes que asestaremos como quien lava, pasando por los de los gadgets típicos del hombre murciélago a los ambientales que ayudaran (y mucho) a recrear esas sensaciones de las que hablábamos antes. Por otra parte, si los chicos de Rocksteady nos confesaran que la banda sonora ha corrido a cargo de un especialista en el género como, por ejemplo, Hans Zimmer, lo aceptaríamos de inmediato ya que los distintos temas que oiremos durante el juego así nos lo harían creer. Me dejo, con toda la intención, el apartado del doblaje para el final, por un lado vamos a encontrar el juego doblado enteramente al castellano ¡bravo! pero amigos, cual es mi sorpresa cuando me encuentro con Claudio Serrano doblando a Batman; que, para quien no sepa quién es, se trata nada menos que del actor que dobla a Christian Bale en sus películas, creo que con eso, está todo dicho.

No creáis que este es un factor fundamental a la hora de moverse por el manicomio, es un factor fundamental a la hora de resolver las decenas de enigmas que un personaje del universo del Hombre Murciélago a repartido por las estancias de Arkham y cuyas resoluciones nos harán ganar puntos de experiencia y desbloquearan fases para el modo desafío del que hablaremos más adelante. No puedo dejar de comentar lo satisfactorio del mencionado sistema de combate Freeflow, con solo tres botones, atacar, aturdir y bloquear, seremos testigos del alto nivel de Batman con las artes marciales, sencillo y efectivo.

La campaña principal del juego tiene una duración aproximada de unas 9-10 horas en el caso de que prestéis solamente atención a la historia en sí, en el caso de que decidáis explorar bien la isla para conseguir resolver enigmas o buscar trofeos, la duración se dispara considerablemente. Si es cierta una cosa, una virtud muy especial del juego que nos ocupa es la variedad, variedad de situaciones, variedad de escenarios, variedad de enemigos... ¿sabéis a dónde conduce esto? a que el juego se acabe y tu reacción sea decir: ¿ya?

El manejo de Batman es preciso y responde a los ya clásicos controles en los que usaremos los sticks analógicos para mover y mirar, la cruceta digital para ir cambiando de gadget (batgarra, batarang, gel explosivo...), los gatillos 1 para apuntar y disparar y el resto de botones para una vasta variedad de acciones como agacharse, golpear, bloquear etc. Al acabar una pelea o al resolver una situación de manera satisfactoria, el juego también incluye una pequeña bonificación en forma de puntos de experiencia que, a posteriori, usaremos para desbloquear habilidades extra (cortesía de Waynetech) que nos faciliten las cosas en tan delicados momentos.

Habría que destacar, esta vez de forma negativa, que el uso de la visión detective, que mencionábamos antes, hace las cosas menos complicadas quizás de los que deberían ser, con esta visión conseguimos que los objetos con los que podremos interactuar destaquen a sobremanera de modo que el nivel de dificultad en el apartado aventura es bastante bajo.

El modo Desafío

¿La campaña se os ha quedado corta? Bien, si habéis sido unos buenos detectives tendréis disponible un montón de mapas del modo desafío, dicho modo consiste en salir airoso de pequeñas escenas, todas ellas ambientadas en el Sanatorio de Arkham, cumpliendo además unos objetivos como puede ser tumbar en una pelea a un grupo de secuaces del Joker consiguiendo unos determinados puntos o acabar con los enemigos de una sala por debajo de un tiempo establecido haciendo uso (o no) de la infiltración etc. Además, si tenéis vuestra consola conectada a la red de redes podréis comparar vuestras puntuaciones con las del resto de la comunidad. Usuarios de PS3, es de notoria obligación la descarga del Joker, vía Store, como personaje jugable para este modo, las risas están aseguradas.

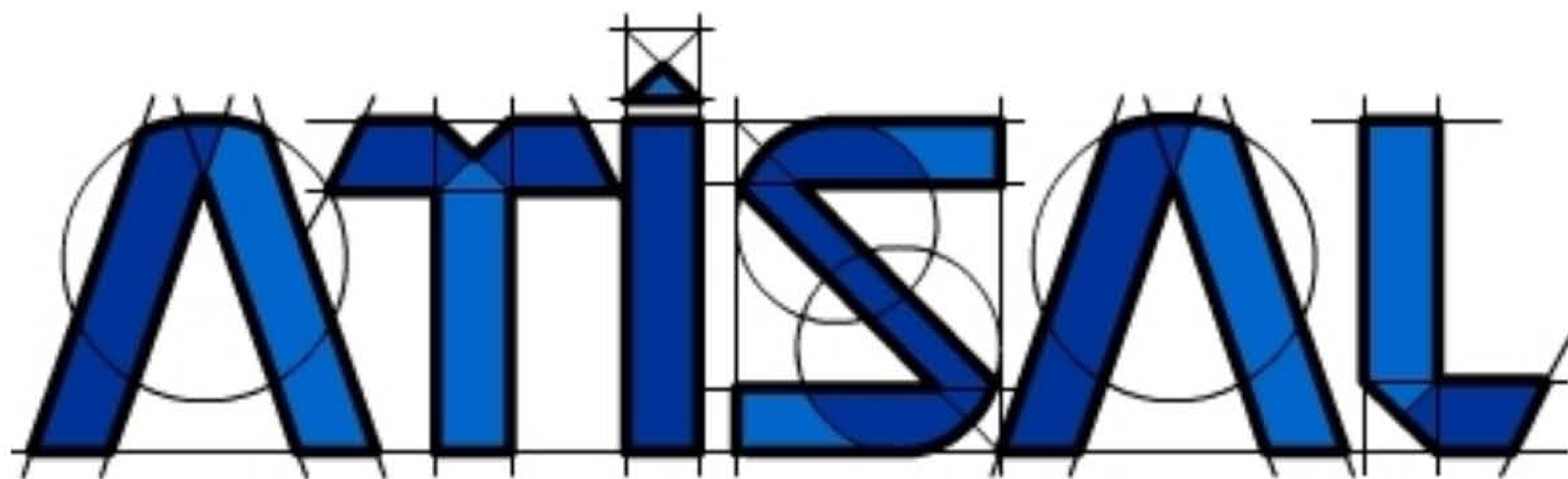
El Regreso del Señor de la Noche

Batman: Arkham Asylum ha supuesto a los videojuegos, lo que las dos películas de Christopher Nolan al cine de este superhéroe. El retorno de Batman a nuestras consolas (y PC´s) no ha podido ser más acertado, estoy seguro de que todos y cada uno de los apartados que componen la elaboración del juego de Rocksteady son mejorables, no me cabe duda, pero también estoy seguro de que yo no tengo la preparación adecuada para enseñarles cómo hacerlo y, la verdad, he disfrutado con la infernal noche del Caballero Oscuro a prácticamente todos los niveles, únicamente voy a destacar que el título quizás peque un poco de ser fácil ya que no he sufrido ningún atranque de importancia a lo largo de la aventura, por lo demás, y a tenor de las críticas y de las cifras de ventas, vaticino desde ya que habrá un segundo juego con Batman como protagonista y con el estudio Rock/steady al timón del proyecto. Por favor, sin prisas.

NOTA

9





ATISAL, ASOCIACIÓN JUVENIL SOBRE EL TRATAMIENTO DE IMAGEN Y SONIDO DE ALMERÍA FUE FUNDADA EN 2005 Y EN ESE MISMO AÑO DIÓ PASÓ A SU PAGINA WEB ATISAL.COM

PODRÁS SEGUIR EL DÍA A DIA DE LOS NUEVOS JUEGOS, INFORMACION SOBRE FERIALES Y CONFERENCIAS, REALIZAR CURSOS Y CAMPEONATOS.

SIGUE TODA LA ACTUALIDAD INFORÁTICA EN:

ATISAL.COM

Análisis

Soulcalibur: Broken Destiny

Honor y puntos

Desde su primera aparición a mediados de los 90 en las salas recreativas y en la malograda Dreamcast de Sega, la saga Soul Blade/Edge/Calibur no ha hecho sino cosechar galardones y buenas puntuaciones en los medios especializados, exceptuando, claro está, esa especie de spin-off para Nintendo Wii llamado Soulcalibur Legends. El común denominador de estos títulos de lucha de Namco es siempre el mismo, la combinación de una deliciosa jugabilidad, un apartado técnico intachable y unos magníficos modos de juego; hoy tenemos en las manos Soulcalibur: Broken Destiny, la primera incursión de la saga en la portátil de Sony, que a tenor de lo visto en el pasado E3 celebrado en Los Ángeles, durante este Otoño y en los meses venideros vivirá una segunda juventud gracias a una potente lista de lanzamientos, veamos si el juego que nos ocupa ha contribuido a ello.

Un tutorial como destino

A los pocos segundos de introducir nuestro UMD en la consola, el juego nos ofrece una espectacular escena cgi de presentación donde vemos en acción a algunos de los principales protagonistas y hace que creamos que no estamos ante una consola portátil sino ante una Playstation 3 conectada a un LCD de alta gama, Namco sabe como introducirnos la batalla, no hay duda. Una vez en el menú principal, vemos los distintos modos de juego que nos ofrece Broken Destiny y que os paso a enumerar:

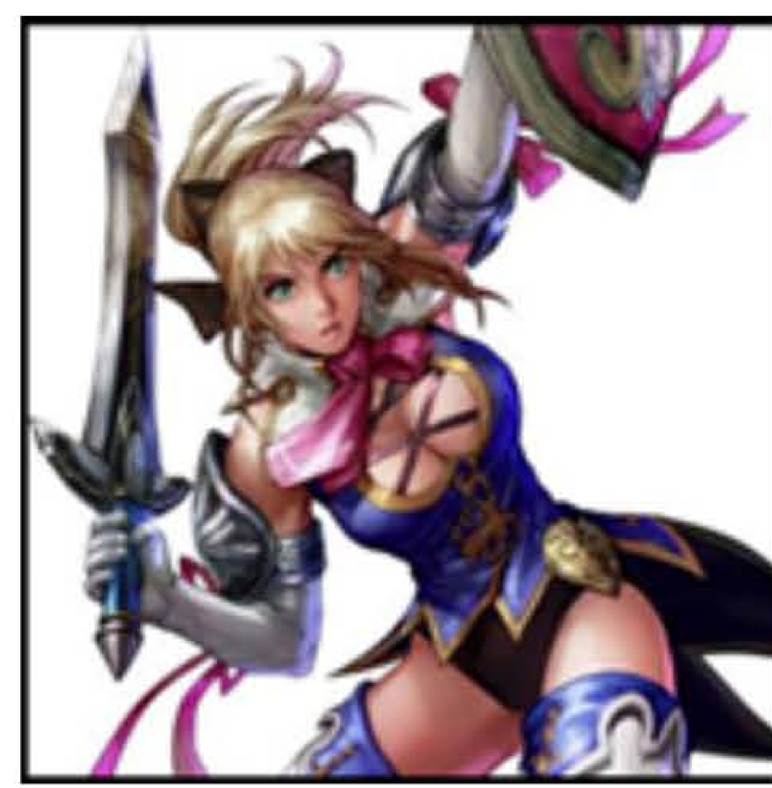


●Combate Rápido: El modo ideal para echar unos combates sin mayor pretensión que divertirnos unos momentos o practicar con alguno de los 30 luchadores que incluye el juego. A destacar la original manera de elegir los combates, simulando una sala online en la que incluso veremos nicks, nº de derrotas y victorias etc., todo simulado, como os digo.

●El Guante: Este modo es lo más parecido a una campaña o a un modo historia que encontraremos en Broken Destiny, en él, y a lo largo de multitud de pruebas que no duran ni cinco segundos incluidas en más de 30 episodios asistiremos al tutorial más pesado y tedioso de la historia de los videojuegos. Únicamente los jugadores más novatos serán quienes aprovechen esta modalidad de juego y mucho me temo que ni ellos, ya que, personalmente, creo que cuando hayan superado los primeros 5 episodios estarán más que hartos por ser un modo que, a todas luces, es limitado y con pocas posibilidades, un tutorial, no se puede describir mejor.

Realizado por Jose Luis Egea



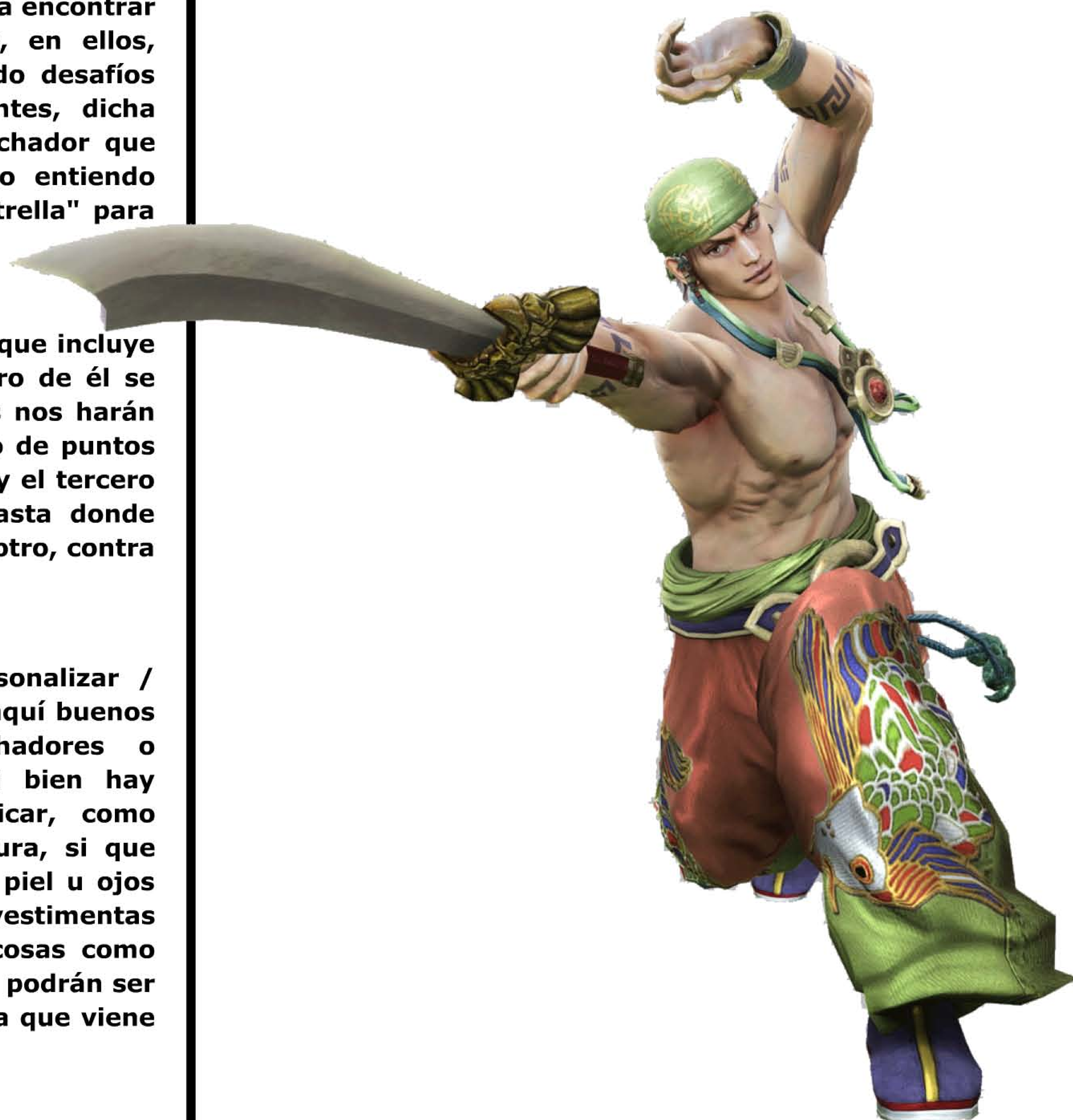



El único atisbo de hilo argumental que vamos a encontrar en el juego se cuenta en estos episodios, en ellos, recorreremos todos los escenarios recogiendo desafíos que nos irán lanzando distintos contrincantes, dicha historia, además, es la misma escojas al luchador que escojas, para más inri. Os prometo que no entiendo porqué Namco ha escogido como "opción estrella" para jugar un modo así.

•Pruebas: El modo de juego más interesante que incluye Broken Destiny, a mi parecer, es este; dentro de él se ocultan tres tipos de lucha, los dos primeros nos harán esforzarnos por conseguir el máximo número de puntos para intentar superarnos a nosotros mismos y el tercero es un típico "survival" donde poder ver hasta donde somos capaces de llegar; combates, uno tras otro, contra el amplio elenco de adversarios disponible.

•Creación: Quienes gusten de crear / personalizar / tunnear personajes en el juego encontrarán aquí buenos ratos diseñando hasta 16 nuevos luchadores o modificando los que ya tiene el UMD. Si bien hay aspectos físicos que no podremos modificar, como musculatura o algo tan básico como la altura, si que tenemos opción de cambiar colores de pelo, piel u ojos así como cientos de elementos en las vestimentas (cascos, pantalones...); muy completo, las cosas como son. Estos espadachines creados/modificados podrán ser usados en el resto de modalidades, incluida la que viene a continuación.

•Enfrentamiento: Dos jugadores en modo ad-hoc (red local) podrán batirse en duelo usando, bien cualquiera de los 30 luchadores disponibles o bien los creados por nosotros mismos en el modo Creación, en otras palabras, el modo enfrentamiento es el modo multijugador ¿su principal carencia? no podemos jugar online, carencia que, si tenemos en cuanta los paupérrimos modos de juego monojugador se agrava aún más ya que no podemos resarcirnos de dicha carencia dando espadazos por toda la red de redes.



•Records: Este no es en sí un modo de juego, pero si es una manera de animarnos a completar distintos objetivos. Si sois aficionados a coleccionar Trofeos en Playstation 3 o Logros en Xbox 360, os gustará que Broken Destiny incluya los llamados "honores", que podremos conseguir completando desafíos a lo largo del juego, desafíos del tipo: "Llega al episodio 15 de El Guante" o "Golpea 50 veces a un contrincante contra la pared". Igualmente también podremos ver nuestras máximas puntuaciones de los anteriormente mencionados modos. Un buen complemento para alargar la vida al juego.

•Práctica: Otro modo de juego secundario, en el, podemos luchar contra distintos adversarios pero esta vez modificándolos para que te echen una mano a la hora de dominar técnicas o complicados movimientos. Nada, otro "aprende a jugar a Soulcalibur".

Espectáculo jugble y visual como destino

Como comentábamos al principio, uno de los pilares de la saga es su calidad técnica, sin excepciones, las versiones que han pasado por Dreamcast, Playstation 2, Gamecube y, cómo no, la última parte, disponible en Xbox 360 y Ps3 son todas ellas sobresalientes; si alguien tenía dudas sobre el potencial de PSP a la hora de enfrentarse al reto de tener su propia versión de Soulcalibur puede estar tranquilo. Pocos juegos vamos a encontrar en su catálogo con la calidad gráfica y sonora de Broken Destiny; este apartado, en un juego de lucha 3D como el que nos ocupa tiene mucha importancia ya que se hace necesaria una extrema fluidez a la hora de ejecutar combos, contraataques y ataques, de modo que entenderéis que una correcta optimización influye directamente en la jugabilidad. Namco se ha ganado un sobresaliente en el aspecto técnico, variados escenarios, 30 personajes a escoger perfectamente diseñados, animaciones que nada tienen que envidiar a las versiones de la consolas de sobremesa, épicas melodías (algunas tomadas de anteriores partes de la saga) etc. etc.; a pedir de boca. Podremos también instalar el juego, si así lo deseamos, en nuestra Memory Stick, disminuyendo así los ya de por si reducidos tiempos de carga, es una opción recomendable y que se agradece que este ahí.

La base del sistema de lucha de Broken Destiny es la misma que hemos podido disfrutar desde los inicios, usaremos cuatro botones para los cuatro movimientos básicos, ataque horizontal, ataque vertical, patada y protección; a partir de ahí y combinándolos entre ellos mismos y con los pads de dirección seremos capaces de ejecutar espectaculares y demoledores combos con los que acabar con nuestros adversarios. Por alguna razón que no alcanzo a entender, en el manual y en las indicaciones del juego llaman de manera distinta a los botones de PSP, en vez de nombrarlos como X, O, R1 etc. los llaman A, B, K... no acabo de entenderlo, como os digo, ya que de esta manera solo contribuyen, por poner un ejemplo, a hacer más tedioso aun el modo de juego El Guante.





El destino de un gigante con pies de barro

Todos sabéis como los historiadores llamarón al Imperio Romano, pues bien, es el caso de Soulcalibur: Broken Destiny; un gigante técnico como hay pocos en la portátil de Sony, con una completísima lista de luchadores que incluye a viejos conocidos como Mitsurugi o Raphael y a nuevas incorporaciones encabezadas por el divertido Dampierre o el brutal Kratos de God of War.

Una curva de dificultad muy buena ya que la vieja frase "fácil de aprender, difícil de dominar" es totalmente aplicable al juego, un esplendido editor de personajes al que la posibilidad de juego online le habría venido como anillo al dedo y unos modos de juego que deberían haber sido meros complementos a un modo historia principal como "Maestro de Armas" fue para Soulcalibur II o "Torre de Almas"



No nos gusta...

...que al no poder jugar online, el editor no tenga la trascendencia que debería; sería una pasada poder repartir estocadas por la red con un personaje creado por nosotros.
...los principales modos de juego son absolutamente secundarios en cualquier juego de lucha.
...El Guante, de lo más tedioso que he probado en un juego de este género.
...que el objetivo del juego se limite a conseguir puntos y a desbloquear "Honores".
...que, tanto en las instrucciones que acompañan al UMD como en las indicaciones durante el juego le cambien el nombre a los botones de Psp, por favor, lo digo en serio, si alguien puede decirme a que se debe, que deje un comentario, le estaré agradecido.
...QUE NO HAYA UN MODO HISTORIA QUE NOS INCENTIVE EL ESFORZARNOS EN APRENDER A JUGAR CON TODOS LOS PERSONAJES. No-lo-entiendo.

para Soulcalibur IV y, francamente, esta carencia es una gran lacra para Broken Destiny al que se echa en falta una pequeña historia para cada luchador, una escena final, algo que incentive machacar una y otra vez cada uno de los personajes; da la impresión de que Namco ha olvidado el básico interés de un jugador por ver el final de un videojuego, una pena, podría haber sido el mejor juego de lucha de Psp y gracias a los penosos modos de juego se queda en un casi notable título. Imaginaos que sois los propietarios de un Ferrari y solo podéis conducirlo por carreteras comarcales que no están ni asfaltadas.

Nos gusta...

...el altísimo nivel técnico.
...la jugabilidad a prueba de bombas.
...el amplio elenco de luchadores.
...el editor de personajes.



NOTA

6.9



hattrick
hattrick
hattrick

Los equipos

seviandaluz
Olympic de Almeria

Uniformes




Resumen

0 - 1	Jan Moons	6'
0 - 2	Bruno Bagão	30'
0 - 3	Nuno Vieira Dias	41'
0 - 4	Bruno Bagão	61'
0 - 5	Lucien Zurbuchen	83'
	...éco	84'
	...uchen	86'
	Angel Mora	80'
	Lucien Zurbuchen	35'
	...ierny	70'
	Bruno Bagão / Stefano Vieri	75'

TODO EL MUNDO MERECE TENER SU PROPIO EQUIPO DE FÚTBOL

España » XI.3991

Liga: XI.3991 (199981)

 11 de 11

	Equipo	PJ	G	E	P	GF	GC	±	Ptos
1.	Winners04 Esperando	9	8	0	1	30	8	22	24
2.	Olympic de Almeria	9	7	0	2	50	11	39	21
3.	UD DUNAS	9	7	0	2	38	13	25	21
4.	PortosinPk	9	6	0	3	35	18	17	18
5.	KOTABILBO	9	3	1	5	14	24	-10	10
6.	wakillas	9	2	2	5	19	36	-17	8
7.	Bernabeu F.C	9	1	1	7	14	38	-24	4
8.	seviandaluz	9	0	0	9	3	55	-52	0

Jornada anterior	
UD DUNAS - wakillas	5 - 3
Winners04 - PortosinPk	1 - 3
Olympic de Alm - seviandaluz	6 - 2
KOTABILBO - Bernabeu F.C	2 - 0

Próxima jornada
KOTABILBO - UD DUNAS
wakillas - Olympic de Almeri
seviandaluz - Winners04
Bernabeu F.C - PortosinPk

Añadir todos a HT Live



HTTP://HATTRICK.ORG/

UNCHARTED 2 AMONG THIEVES

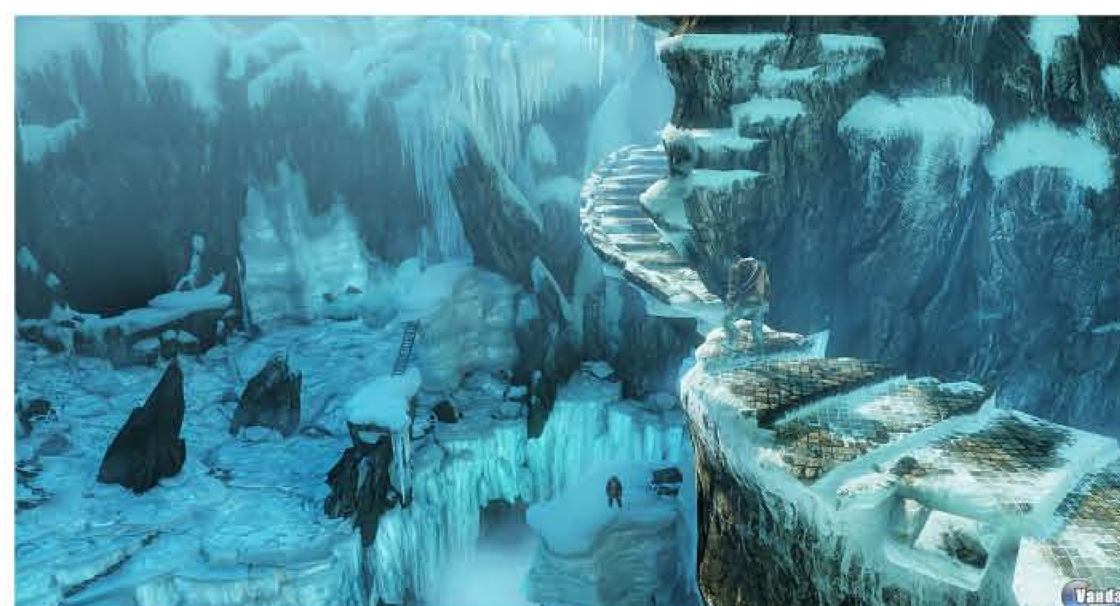
ANÁLISIS

Uncharted 2 El Reino de los Ladrones

Historia

Nuestro protagonista Nathan Drake es engañado para volver al peligroso mundo de los ladrones y mercenarios que ya consiguió dejar atrás. En esta ocasión nos veremos obligados a viajar siguiendo los pasos de Marco Polo en busca del legendario reino de Shambhala -perteneciente a la tradición budista tibetana- y también de la búsqueda de la piedra Cintamani, un artefacto mítico también del folclore budista que, según cuentan ésta mitología y la tibetana, tenía la capacidad de conceder deseos a quien la portara.
Mientras tanto se ve metido en una peligrosa persecución con un criminal que va tras las riquezas de la ciudad perdida. Además de abundantes golpes de efecto, sorpresas y traiciones.





Cuando Naughty Dog presentó el juego de Uncharted de PlayStation 3 no podíamos llegar a imaginar que sería una de las mejores sagas de esta generación de consolas. "Uncharted: El Tesoro de Drake" sirvió como carta de presentación de las aventuras de Nathan Drake en este genial juego que combina acción, puzles y plataformas.
Como no podía ser menos cuando decidieron lanzar un nuevo capítulo de la saga, querían realizar la mejor aventura que se ha realizado en un videojuego, para ello nos presentan una historia al más puro estilo Indiana Jones.
En Uncharted 2: El Reino de los Ladrones nuestro protagonista Nathan Drake se enfrenta a la aventura de seguir los viajes de Marco Polo, la búsqueda de Shambala y la piedra Cintamani.

Graficos

Uncharted 2: El Reino de los Ladrones tiene el mejor apartado gráfico de PlayStation 3 a 720p y sin bajada aparente de frames, he de decir que Uncharted 2 es superior a Killzone 2 porque ofrece una calidad gráfica repleta de detalles y escenarios impresionantes que te dejarán con la boca abierta mientras avanzas en la historia.

Realizado por Alejandro Abad

Naughty Dog ha mejorado el motor gráfico que usaba el primer Uncharted para explotar casi al 100% las posibilidades de PlayStation 3, demostrándolo en cada una de las texturas fotorealistas que podemos ver a lo largo del juego. Para hacer este juego más impresionante se ha trabajado mucho en la paleta de colores y efectos de luz que dan un realismo espectacular en las puestas de sol, atardeceres, en la luz del mediodía, y con cada una de las condiciones climatológicas que van trascurriendo, un claro ejemplo de esto lo notaremos cuando pasemos de un lugar con mucha luz en la selva a una de las ruinas que estaremos totalmente a oscuras, o en los niveles con ventisca de nieve, con lluvia, etc...

Otra de las posibilidades que ofrece el juego es la de mover la cámara alrededor de nuestro personaje para ver cada detalle, charco, escalón, nieve, agua, etc, en definitiva querremos ver cada uno de los escenarios y sus detalles para no perdernos nada.
Si a todo lo que hemos comentado anteriormente le unimos las impresionantes escenas de vídeo parece que nos hemos trasladado a una de las mejores películas de animación que se han creado.



Todos los escenarios son riquísimos en detalles, con una arquitectura muy compleja, y unos fondos que parecen autenticas obras de arte. Recorremos una gran variedad de entornos, como zonas selváticas, montañas nevadas, catacumbas, o incluso una ciudad asolada por la guerra civil. Todo y cada uno de ellos parecen transmitir vida, y aunque no tendremos tiempo de admirarlos como se merecen nos fascinarán por su belleza.

Los modelados de los personajes como no podía ser menos estan igual de trabajados que el resto del juego, con unas capturas faciales repletas de muecas, movimientos y gestos que rozan la apariencia de un humano real.

Sonido

La banda sonora del juego es magnifica, aunque es muy parecida al de la primera entrega tiene un toque a lo Indiana Jones, con temas orquestales de mucho ritmo para las zonas de tiroteos, y con aires mucho más solemnes en las zonas de plataformas y puzles.
El doblaje en castellano es uno de los mejores que podemos escuchar en un videojuego actualmente. Para ello, Naughty Dog ha contratado a los actores que le dieron voz en la anterior entrega y junto a un guión de cine permiten al jugador meterse de lleno en la historia.



Jugabilidad

En Uncharted 2 nos encontramos ante un juego que une aventura, plataformas, acción y puzles. Ahora los puzles tienen un mayor protagonismo en la aventura siendo algo más complicados que en la entrega e intercambiandolos con la acción del juego de forma muy acertada.
Los momentos de acción mantienen un control muy sencillo e intuitivo, con una alta gama de movimientos, un sistema de cobertura muy mejorado, un apuntado fácil, y estilos como disparar a ciegas, disparar en carrera o lanzar granadas son más fáciles o igual que en la primera entrega.

Para las luchas cuerpo a cuerpo solo necesitaremos dos botones para golpear y esquivar de manera sencilla, disponemos de un nuevo modo sigilo, posiblemente el mayor acierto como nueva característica en esta nueva entrega y es que ahora se nos da la posibilidad de aniquilar a cualquier enemigo por la espalda sin alarmar al resto de compañeros o simplemente al subirse a un saliente y lanzar al vacio a un enemigo que tengamos encima.

La cámara esta bastante conseguida estando situada en tercera persona de manera correcta y al apuntar la cámara en el hombro resulta muy útil para acercarnos a la acción y mejorar la puntería en los disparos. En determinadas situaciones encontraremos la cámara fija en una posición concreta por exigencias del guión, como por ejemplo cuando tenemos que disparar a un camión que nos quiere atropellarnos.
Uncharted 2 dispone de 4 de niveles de dificultad iniciales, las plataformas se han endurecido porque no solo tendremos que superarlas sino que para ello tendremos que buscar la ruta adecuada, aunque recibiremos consejos cuando nos quedemos atascados. Además los enfrentamientos contra nuestros rivales muestran una curva de dificultad que crecerá según vayamos avanzando en el juego.
La IA ha sido muy refinada en este juego, nuestros enemigos tienen una autonomía bastante grande en los enfrentamientos, tirándonos granadas para hacernos salir, o acosándonos a tiros para que otros nos flanqueen. Además si nos quedamos sin munición nos atacarán con una mayor agresividad para intentar acabar con nosotros. La IA amiga tenderá a dejarnos “el trabajo duro” a nosotros.

Este juego también dispone de opciones multijugador, con varias opciones como un modo coperativo que nos ofrece algunas misiones extras para realizar en conjuntocon otros dos compañeros. O un modo supervivencia para superar con nuestros compañeros.
También tendremos un modo misiones que nos llevará a un escenario con pequeños cambios para adaptarse al cooperativo, con la intención de dar con un tesoro, acabar con los enemigos o rescatar a los civiles.

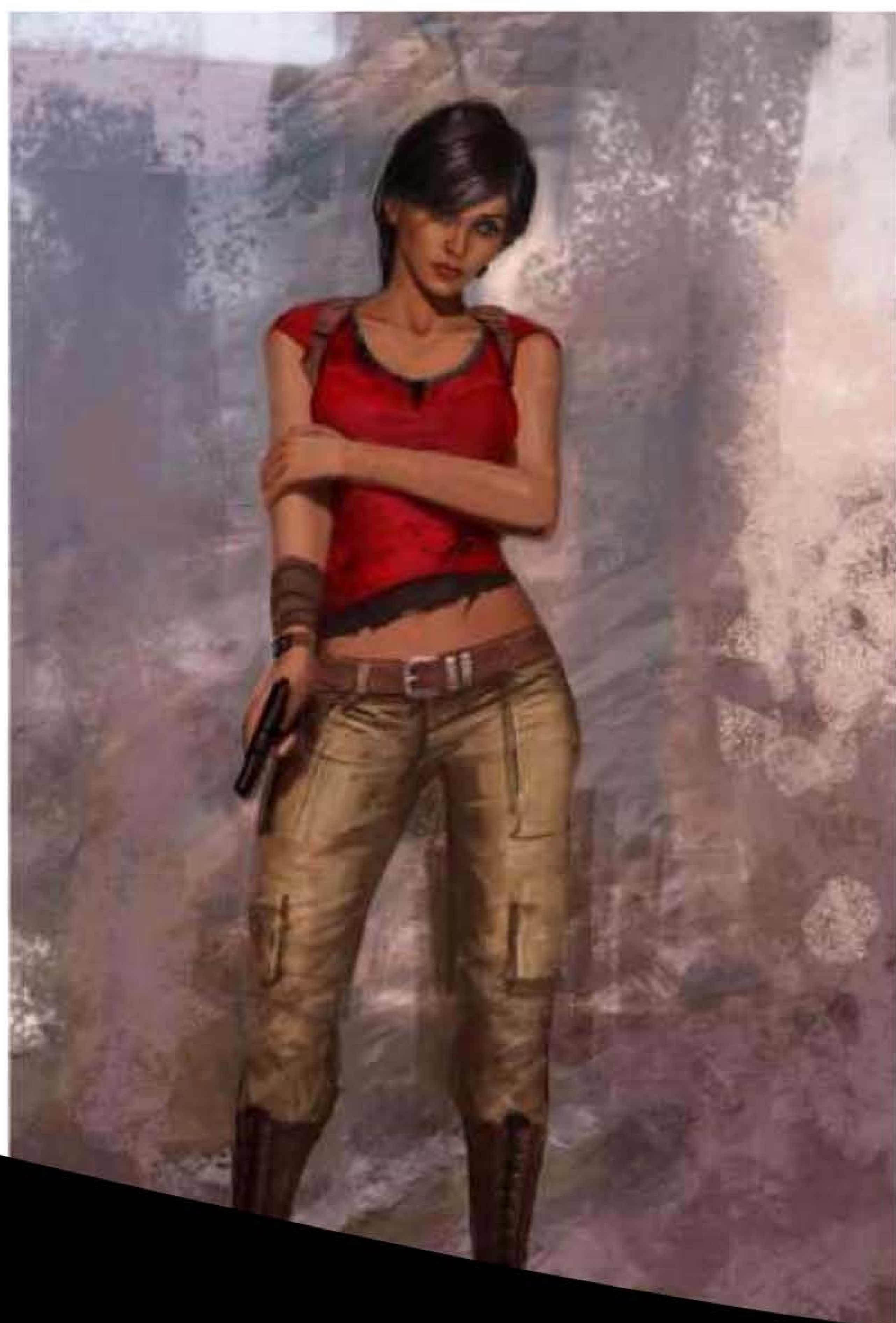
Conclusión

Uncharted 2: El Reino de los Ladrones nos da la sensación de que somos nosotros los que estamos protagonizando una película de más de 12 horas de duración.
Nos enganchara desde el comienzo, gracias a unos personajes carismáticos y llenos de vida, unos gráficos impresionantes dignos como ya hemos dicho anteriormente de una de las mejores películas de acción repleta de escenas épicas y sensaciones que te obligarán a estar delante del televisor para aplacar la necesidad de conocer como acaba la historia.
Para finalizar no puedo nada más que recomendaros la compra de este juego que va camino de convertirse en uno de los mejores juegos de aventuras que existe.

NOTA

9.5







La sucesora de Nintendo DS con Nvidia Tegra en 2010

Según unas supuestas filtraciones durante la GamesCom de Colonia, Nintendo junto al CEO de Nvidia presentó a un selecto grupo de editoras la nueva consola portatil, llamada de momento Nintendo TS (Tegra System).
Según estas filtraciones Nvidia se puso en contacto con Nintendo a mediados del año pasado para ofrecerles el diseño completo de una consola portátil con las mismas características que DS y con una versión especializada del Nvidia Tegra. De esta manera Nintendo y Nvidia llevarían un año entero trabajando y los kits de desarrollo estarían a punto de ser enviados a finales de este año a una serie de editoras independientes importantes para que hicieran sus primeros juegos de cara al E3.

Posible Hardware:
•CPU ARM11 a 600Mhz
•GPU GeForce ULP a 150Mhz. 40 Millones de poligonos/segundo, 600Mpixels, soporte para Vertex y Pixel Shaders.
•64 o 128MB de memoría RAM
•802.11n y Bluetooth 2.0+EDR incorporado
•1GB NAND Flash
•Retrocompatilidad total con Nintendo DS y DSi
•Camara incorporada.
•La profundidad de color de la pantalla ahora es de 24 bits en vez de los 18 bits de la DS original.
•El tamaño de las pantallas es el mismo (3,2 pulgadas), pero la resolución ha pasado a ser de 163ppi
•Sistema haptico de reconocimiento de gestos
Al parecer durante la gamescom Nintendo presentó lo siguiente a varias editoras:
•Una versión renovada de Nintendogs.
•Mario Kart, con el mismo motor gráfico que Double Dash y Mario Kart Wii.
•Una nueva entrega de Metroid Prime creada por Retro Studios.
•Lo que parecía ser un nuevo Pikmin
•Una versión renovada de Brain Training
Finalmente el rumor indica que sería en el próximo E3 cuando Nintendo anuncie la Nintendo TS, que saldría a finales del 2010 en Japón y en EEUU y Europa durante la primavera de 2011.

Wii HD con Blu-Ray en 2010



Hace unos días comentabamos el rumor de una posible revisión de Nintendo DSi para añadirle pantallas más grandes, y su posterior confirmación con el lanzamiento de DSi XL. Y junto a este lanzamiento ha llegado otro nuevo rumor desde una supuesta información filtrada de Nintendo Francia con las posibles especificaciones de la próxima consola sobremesa de Nintendo, que se ha denominado por todos como Wii HD.

Según estos rumores la Wii HD se adentrará en la alta definición incluyendo un lector de Blu-Ray que permitirá jugar y ver películas a 1080p, buscando como siempre reducir la piratería que actualmente esta matando la venta de juegos de la consola.
Su fecha de lanzamiento estaría prevista para el tercer trimestre del 2010 con un lanzamiento simultaneo a nivel mundial, junto con un plan renove para ofrecer a sus clientes la opción de cambiar el modelo antiguo de Wii por el nuevo a un precio menor del que se pagaría en cualquier tienda.

PSP2 en 2010



Todo parece indicar que durante el próximo año veremos de nuevo una gran batalla entre Nintendo y Sony por el dominio del mercado en una nueva generación de consolas portátiles.
Sony no quiere quedarse detrás de Nintendo en lo referente al rendimiento, tras el rumor del diseño de una Nintendo DS2 con tecnología Nvidia Tegra, surge un nuevo rumor de una posible PSP2 con una GP-GPU PowerVR SGX543, que cuenta con un diseño multi-núcleo se encuentra disponible en doble, cuádruple, octal y SEDEC variantes fundamentales [SGX543MP2, SGX543MP4, SGX543MP8, SGX543MP16].
Para esta PSP2 se rumorea que contará con una GPU Quad modelo SGX543MP4, que en su versión básica alcanzaría los 200 MHz siendo capaz de ofrecer 133 millones de polígonos por segundo. Esto junto con un procesador de doble núcleo ARM Cortex (entre los 600 y 720 Mhz).
Lo mejor del rumor es sin lugar a dudas su fecha de lanzamiento que la situan antes de Navidades del 2010.

Una de las grandes dudas tambien será su diseño.





AVANCES

A parte de daros actualidad tambíen os diros cuales serán los juegos que nos esperan el próximo mes. Diciembre viene cargado a una gran lista de nuevos titulos para las diversas plataformas que hay, y que mejor mes para mirar esta lista que Diciembre; ve eligiendo tu preferido y regalatelo por reyes.

Todas las fechas son especulaciones ya que en el mundo de los videojuegos nada es seguro hasta que esta a la venta XD

Novedades para Diciembre

FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
01/12/2009	Death By Cube	360	Arcade
01/12/2009	Captain Blood	360, PC	Acción
01/12/2009	Undead Knights	PSP	Acción
01/12/2009	Lluvi de Albondigas	PSP, DS, WII, 360, PS3, PC	Acción
01/12/2009	Huxley	360, PC	Acción
01/12/2009	Saga	PC	Estrategia
01/12/2009	Borderlands: La isla zombie del Dr. Ned	360, PS3, PC	Acción
01/12/2009	Scene it? Bright Lights! Big Screen!	WII, 360, PS3	Puzzle
01/12/2009	Donde viven los monstruos, El Videojuego	DS, WII, 360, PS3	Acción
01/12/2009	Harvest Moon: Sunshine Islands	DS	Rol
01/12/2009	Grease	DS, WII	Arcade
01/12/2009	Gormiti	DS, WII	Acción
01/12/2009	Wakfu	PC	Rol
01/12/2009	El misterio del castillo de Whiterock	360	Puzzle
01/12/2009	Heroes of Might & Magic Kingdoms	PC	Rol
01/12/2009	Get a Life Show	PC	Estrategia
01/12/2009	Two Worlds II	360, PC	Rol
01/12/2009	Arthur y la Venganza de Matazard	DS, WII, PS3, PC	Acción
01/12/2009	Heavy Duty	PC	Acción
01/12/2009	Tales of Graces	WII	Rol
01/12/2009	.hack//LINK	PSP	Rol
01/12/2009	Buzz!: Concurso Universal	PSP	Arcade
01/12/2009	Walk it out	WII	Arcade



FECHA	JUEGO	PLATAFORMA	GENERO
01/12/2009	**A Boy and his Blob**	WII	Plataformas
01/12/2009	**Harvest Moon: Animal Parade**	WII	Rol
01/12/2009	**Project Offset**	PC	Acción
01/12/2009	**Dead Nation**	PS3	Acción
01/12/2009	**Empires of Steel**	PC	Estrategia
01/12/2009	**PT Boats: Knights of the Sea**	PC	Simulador
03/12/2009	**The Saboteur**	360, PS3, PC	Acción
03/12/2009	**SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 3**	PSP	Acción
04/12/2009	**Venetica**	360, PC	Rol
04/12/2009	**Zombie Panic in Wonderland**	WII	Acción
04/12/2009	**Easy Piano**	DS	Simulador
04/12/2009	**Colin McRae: DiRT 2**	PC	Conducción
11/12/2009	**The Legend of Zelda: Spirit Tracks**	DS	Acción
11/12/2009	**Tekken 6**	PSP	Arcade
15/12/2009	**Your Shape**	WII	Deportivo
15/12/2009	**FireBurst**	360, PS3, PC	Conducción
15/12/2009	**Escuela de Campeones**	WII	Deportivo
15/12/2009	**Sam & Max: Beyond Time & Space**	WII	Aventura Gráfica
16/12/2009	**Tales of Versus**	PSP	Arcade
17/12/2009	**Guitar Hero Van Halen**	WII, 360, PS3	Arcade
17/12/2009	**Europa Universalis III: Heir to the Throne**	PC	Estrategia
17/12/2009	**Phantasy Star Zero**	DS	Rol
18/12/2009	**Perfect Dark**	360	Acción
18/12/2009	**Persona**	PSP	Rol
19/12/2009	**Monster 4x4: Stunt Racer**	WII	Conducción
19/12/2009	**Warriors Orochi**	PSP	Acción
20/12/2009	**Numblast**	PSP	Puzzle
26/12/2009	**Hustle Kings**	PS3	Deportivo
30/12/2009	**Naruto Shippuden: Ninja Council 4**	DS	Acción



Perfect Dark

Perfect Dark es un remake del conocido juego de N64, manteniendo el argumento, pero cambiando el motor gráfico por el de la Xbox 360, ya que en el original, a pesar de lo bueno que era el juego hubo quejas por la calidad gráfica que no estaba a la altura del mismo. Los rumores llevan en circulación bastante tiempo, pero no se conocía ningún detalle y se pensaba que sería una secuela, hasta que al fin se desveló la verdad. Perfect Dark es conocido por uno de los mejores shooters de la época, principalmente por su historia, motivo por el cual Rare ha decidido sacar el Remake y esperemos que valga la pena. Podremos averiguarlo el 18 de Diciembre, que es la fecha prevista para la salida del juego al mercado.



Phantasy Star Zero

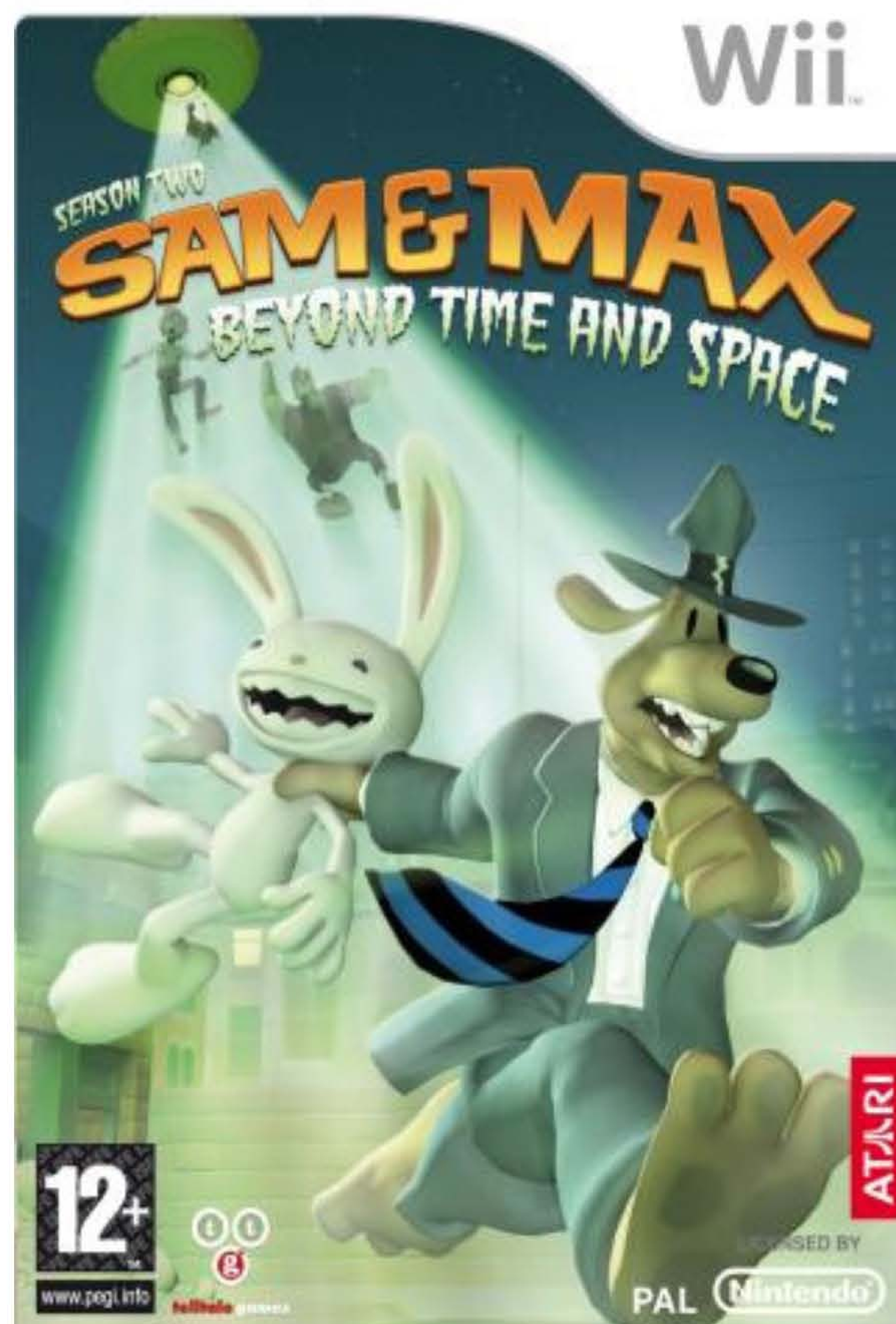
Si bien la franquicia ya lleva unos años dando vueltas por el mundo de los videojuegos, en esta nueva entrega para la Nintendo DS se mostrará un cambio significativo en el diseño, ya que las anteriores entregas tenían una ambientación más seria, esto lo explican argumentando que no se trata del mismo universo, si no de un planeta Tierra alternativo, y en otra época, concretamente 200 años después de la gran guerra que acabo con la civilización humana. A lo largo del juego se irán desvelando todos los secretos de esa gran guerra.

El juego dispondrá de modalidad cooperativa tanto online como offline, y para lo único que se usara la pantalla táctil es para lo que han dado por llamar el Visual chat, que no es ni más ni menos que un sistema mediante dibujos para la comunicación entre los jugadores. Para el juego se utilizarán los botones normales tanto para las partidas locales como online. La salida de este videojuego está prevista para el 17 de diciembre, fecha en la cual esperemos tenerlo ella en las tiendas.









Tales of Versus

Tales of Versus es un original juego de lucha para la PSP de Namco Bandai que no olvida sus raíces RPGs. Y porque eso, pues sencillo, además de que la historia de cada personaje es diferente y se altera la percepción general de los acontecimientos que tienen lugar durante la partida, como en todo RPG, nos van dando puntos de experiencia que se utilizan para aprender nuevas habilidades. Este juego estará disponible el 16 de diciembre en las tiendas.



Sam & Max: Beyond Time & Space

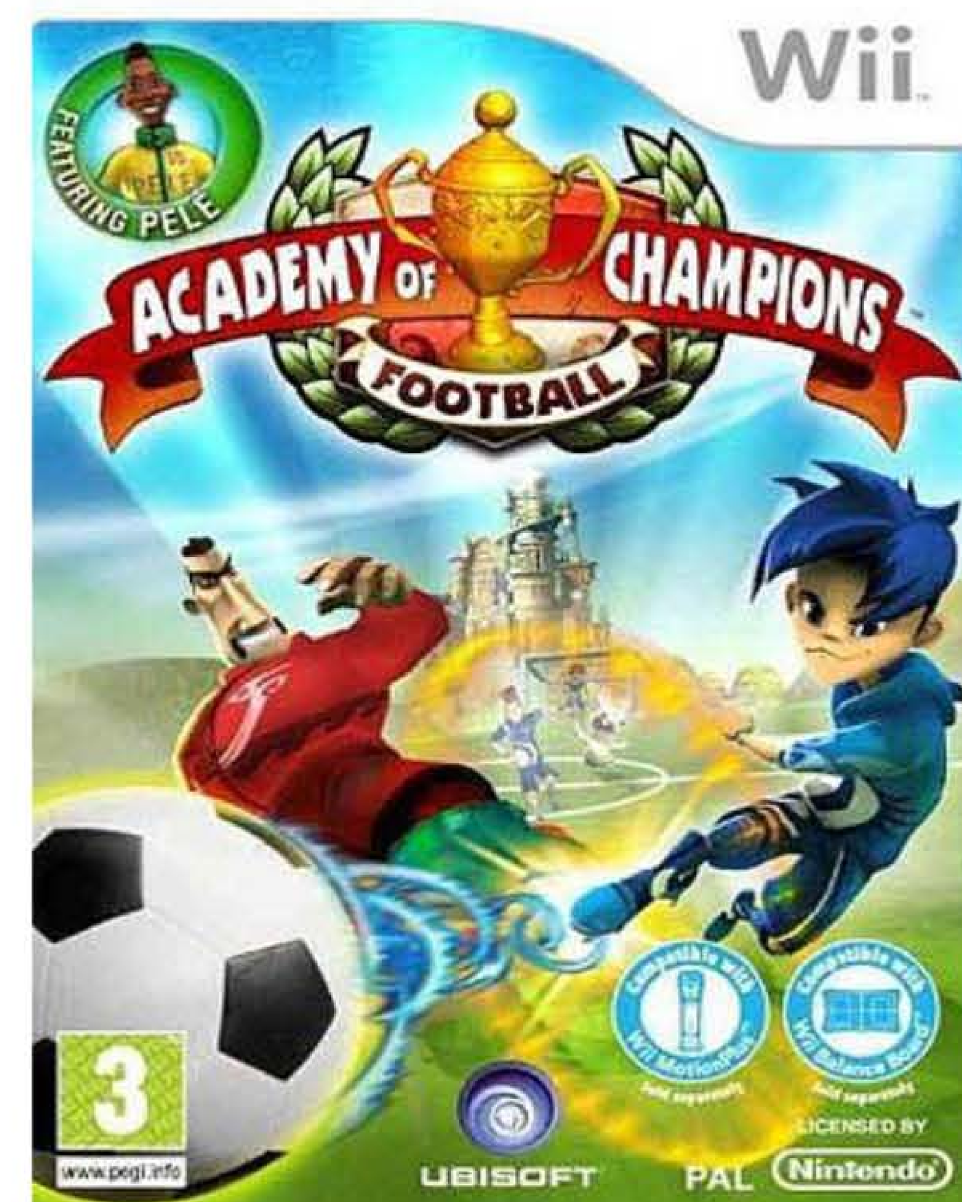
Sam & Max, los conocidos personajes creados por Steve Purcell, vuelven a la carga con esta segunda temporada, más divertida. Pudimos disfrutar de la primera temporada hace dos años para PC y WII, y posteriormente para Xbox 360.
Esta segunda temporada está formada por cinco episodios independientes, y estará disponible el 15 de diciembre.





Fireburst

Fireburst será el nuevo juego de conducción que aparecerá en las tiendas el 15 de diciembre para la Xbox 360, la PS3 y PC. Incluirá distintas modalidades de juego tanto en solitario como en multijugador e incluirá pistas de asfalto y tierra. Una de las novedades que trae es que se obtendrán resultados distintos según el conductor y el vehículo elegido.





Escuela de Campeones

Este videojuego nos sitúa en una academia de futbol regentada por Pelé, en el que se entrenará a jugadores y se fichará a otros nuevos para vencer a la academia rival.
El juego admitirá tanto el uso del WII Balance Board como del WII Motion Plus y saldrá a la venta el 15 de diciembre.

Grease

¿Quién no conoce la película Grease? Pues bien ahora se nos presenta para la Ninteno DS y WII, donde se aprovechará la pantalla táctil y las opciones de detección de movimiento de cada consola para cantar y bailar con las más que conocidas canciones de esta película. El juego estará disponible el día 1 de diciembre.







Tekken 6

Uno de los abanderados de PSP para estas navidades es Tekken 6 que saldrá el 11 de diciembre. Según el estudio creativo dijo en el último Tokio Game Show es que la capacidad del disco será exprimido al máximo, tanto por el motor gráfico, como por la cantidad de modos de juego y elementos secundarios. Tal vez la única pega que tiene es la falta de un modo online, a lo que por desgracia nos tienen muy acostumbrados últimamente.



The Legend of Zelda: Spirit Tracks

El Nuevo juego de Link, esta vez para la Nintendo DS, saldrá a la luz el 11 de Diciembre, y llevará por nombre The Legendo of Zelda: Spirit Tracks.

Una de las novedades es que dejaremos el barco con el que estábamos acostumbrados a viajar y tomaremos los mandos de un tren que, aunque parezca que limita mucho el movimiento, no es del todo cierto pues habrá bastantes cruces de vías para poder elegir. Y Además podremos eliminar a los enemigos con el cañón que lleva en el vagón de cola. De momento no hay muchos detalles sobre el argumento del juego así que habrá que esperar a poder comprarlo para saber algo.





Colin McRae: DiRT 2

Con esta nueva entrega, la desarrolladora inglesa ha querido rendir homenaje al piloto fallecido ya hace dos años con el permiso de su familia, ofreciendo así a todos los amantes de este espectáculo la posibilidad de disfrutar de una segunda entrega que superará en todos los aspectos al primero título, con nuevos circuitos y cambios en algunos modos de juego, como por ejemplo el modo tour que será remodelado por completo con eventos nuevos y un sistema de ranking más llamativo gracias a la posibilidad de enfrentarnos a leyendas de este deporte como Pastrana y Ken Block o formar equipo con ellos. Se espera que el juego esté a la venta el 4 de Diciembre, y entonces podremos disfrutar una vez más de esas carreras que tanto nos gustan.

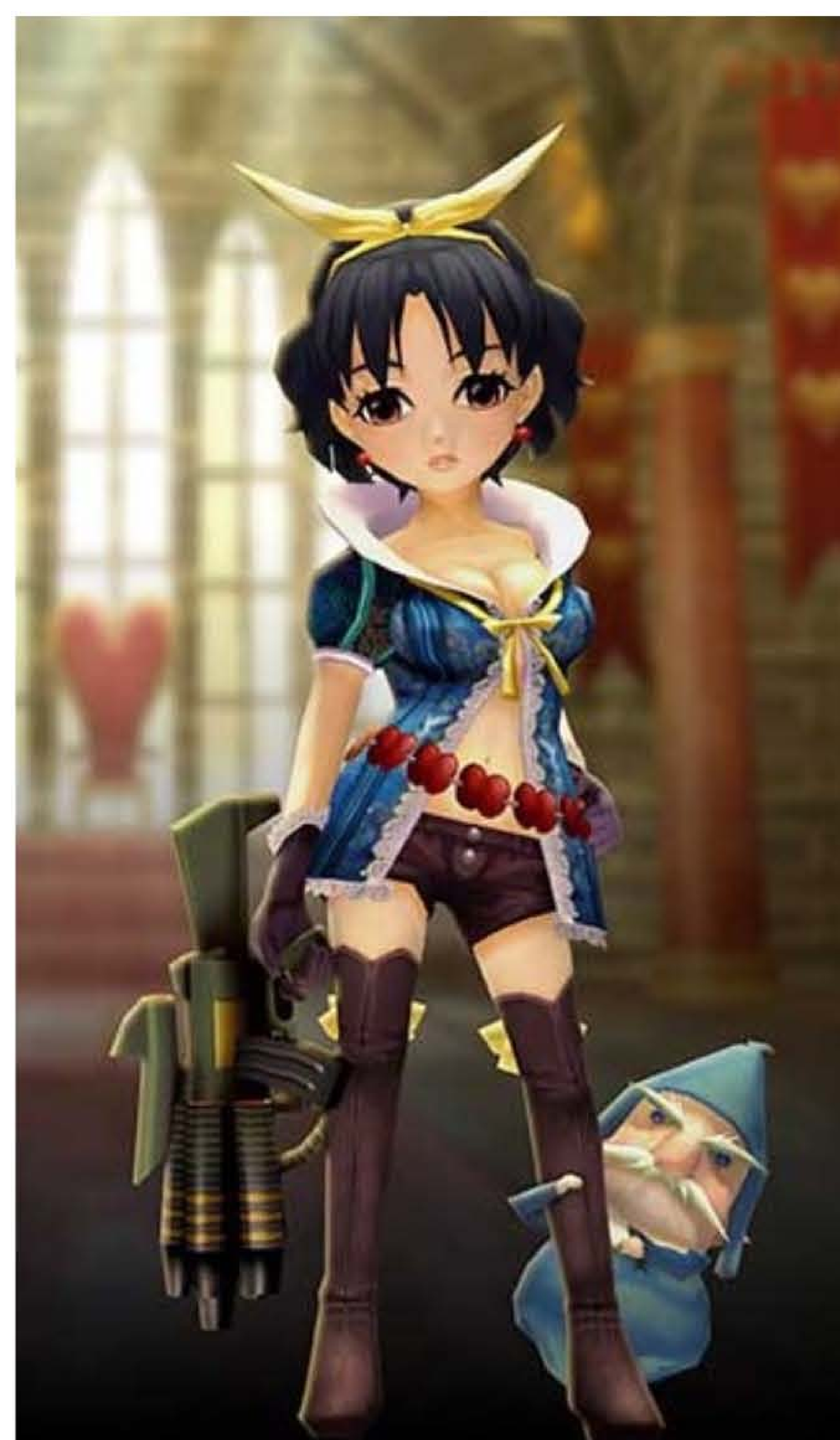




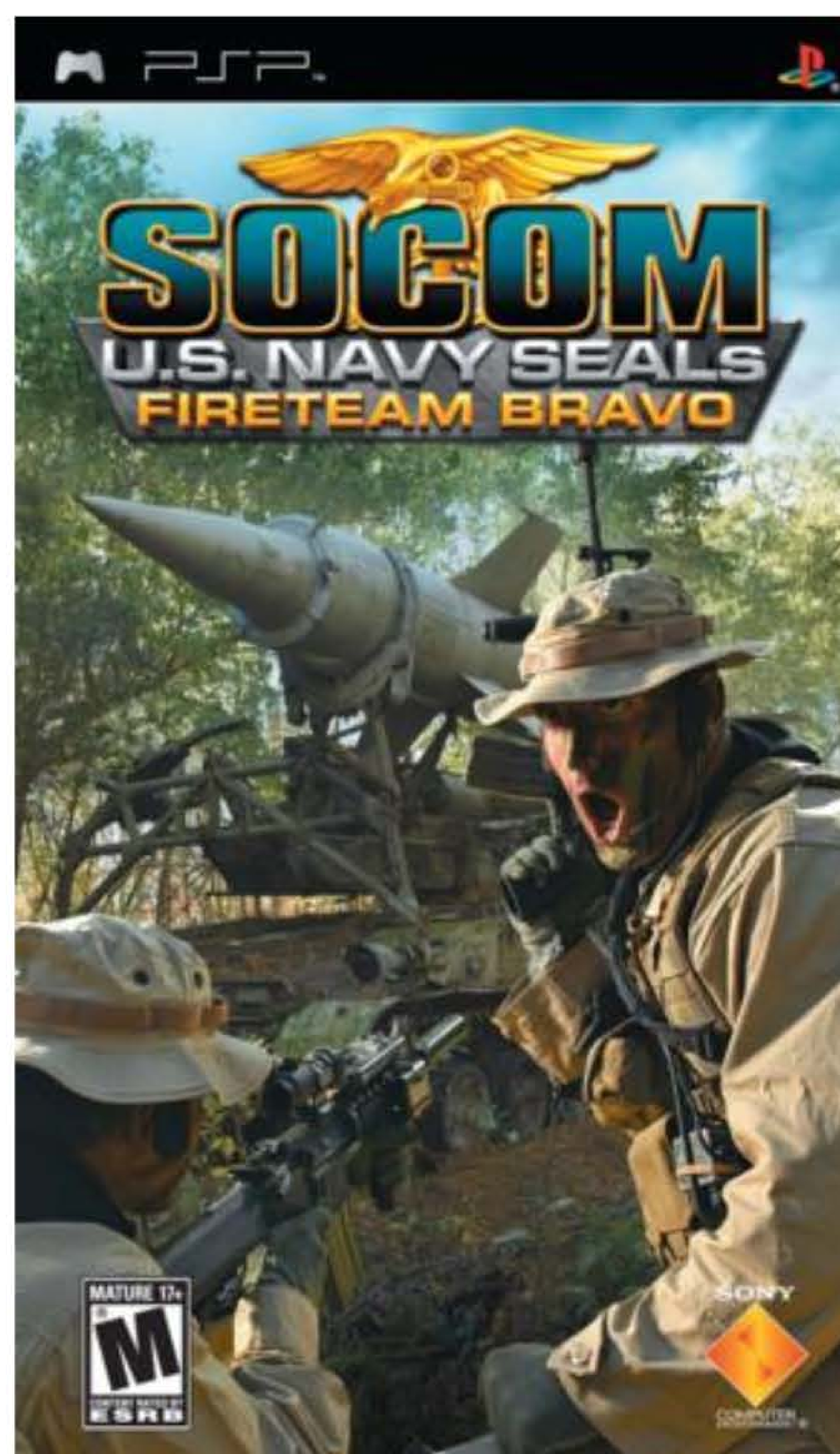


Zombie Panic in Wonderland

Zombie Panic in Wonderland es una producción enteramente española, pero con ambientación oriental. En el juego tendremos que guiar a una heroína por multiples escenarios eliminando todos los zombies que nos encontremos. El juego tiene un motor gráfico propio creado desde cero. El que quiera este shoot 'em up podrá tenerlo como regalo de Navidad, pues sale a la venta el 4 de diciembre.

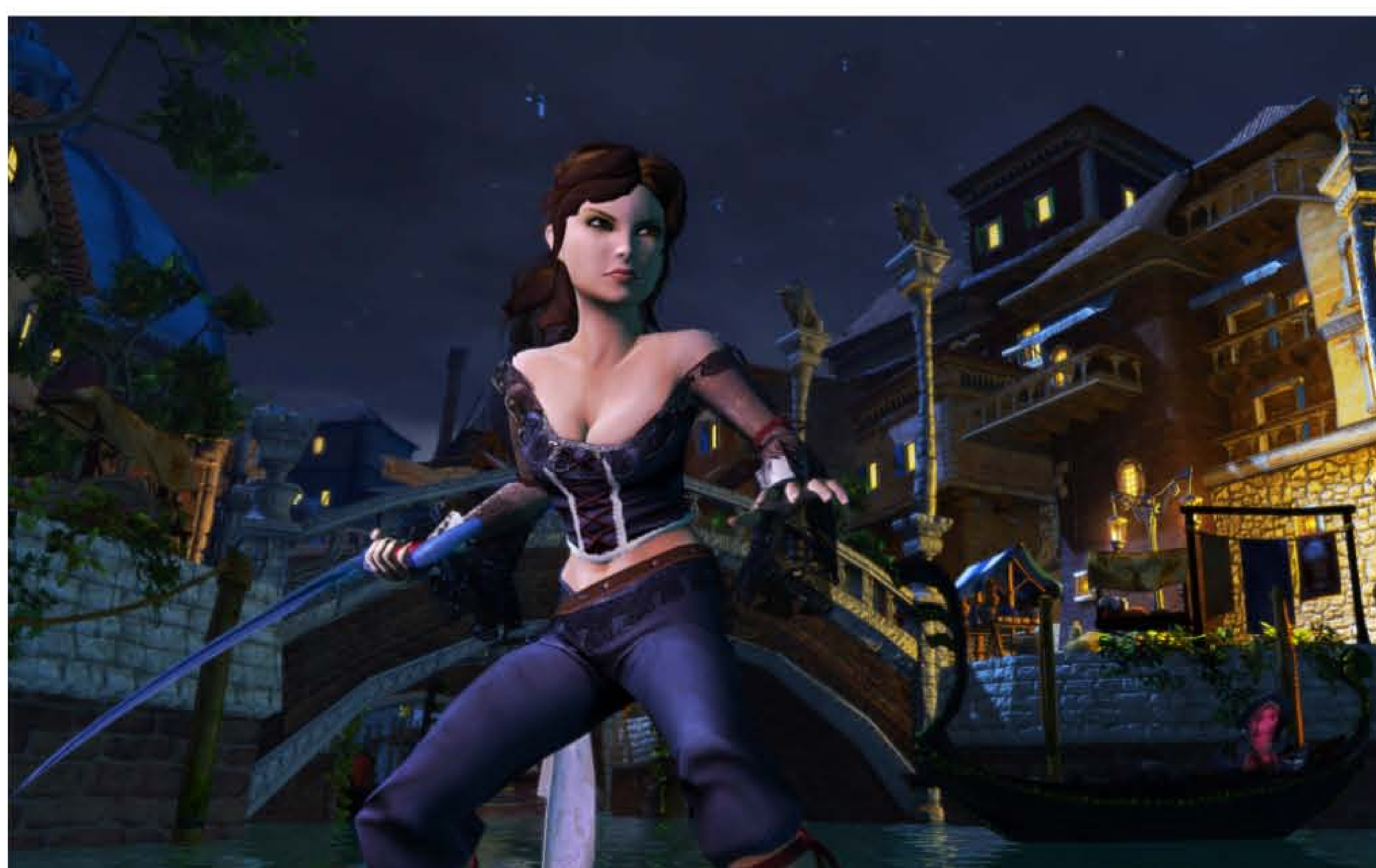


VENETICA



Venetica

Este Action RPG está ambientado en la ciudad de Venetica, clara alusión a la ciudad de los canales, y la protagonista, que es hija de la muerte, debe ir reuniendo a los no-muertos que se pretenden desafiar a esta peculiar familia, armada con un "pequeño cuchillito" del tamaño de su brazo y distintas habilidades de ultratumba. Lo divertido de este juego es que la IA aprenderá de lo que hagamos y por tanto cada vez se nos pondrá más difícil eliminar a los enemigos, por lo que tendremos que pensar nuevas estrategias para enfrentarlos. Para eliminar a estas hordas de no-muertos deberemos esperar hasta el 4 de diciembre, fecha en la que saldrá a la venta.





SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 3

SOCOM: U.S. Navy Seals Fireteam Bravo 3 es la cuarta entrega de esta saga en PSP. El objetivo será el de recuperar armas de destrucción masiva robadas por ex agentes del KGB. Las principales novedades de esta entrega se encontrarán en la batalla. Hay confirmado un arsenal de 70 armas que se podrán combinar, para potenciar las características de3 cada personaje según la misión. En el aspecto gráfico muestra un gran nivel. Tanto en escenarios como en el diseño de personajes, posee unos gráficos de los más impactantes para la portátil de Sony en juegos de este estilo. Saldrá a la venta el 3 de diciembre.





Captain Blood

Captain Blood es un juego que saldrá a la venta el 1 de diciembre. Meted a Kratos de God of War enbutido con ropas de pirata en un barco que navega por los siete mares buscando tesoros y añadidle batallas navales y tendréis una idea aproximada de que va este juego. Esta basado en el libro del escritor Rafael Sabatini, Capitán Blood, del que también se hizo una película en 1935 protagonizada por Errol Flynn.



Huxley

La historia de Huxley es la típica, tres facciones enfrentadas por una nueva forma de energía, pero con uan característica de los juegos de rol, y es que nuestras acciones cambiaran la historia, una ciudad viva donde nuestras acciones cuentan y la partida nunca acaba, lo que nos acerca al shooter más interactivo que ha aparecido hasta el momento. El juego saldrá el día 1 de diciembre y tendremos que esperar hasta entonces para probar la interactividad del juego y ver si está a la altura.



Dead Nation

Dead Nation es un Shooter atípico, ya que en lugar de ser en primera persona, lo veremos desde una perspectiva diferente, desde arriba. El juego será básicamente de matar hordas de zombies, tendremos que elegir una ciudad. Cada ciudad tiene diferente grado de infectación y por tanto el diferente número de zombies a los que matar, pero no todo será matar zombies, ya que también hay que interactuar con palancas o paneles de control para abrir diferentes caminos, y abrir cajas y vehículos para encontrar objetos y munición para seguir con la erradicación de los molestos zombies. El juego estará en el mercado el día 1 de diciembre.



Walk it out

Walk it out es otro juego de fitness para la WII con la novedad de estar en una ciudad virtual, pero la forma de moverse por esta es al ritmo de la música. Este juego hará uso del Wiimote y del Nunchuk, aunque también es compatible con el Wii Balance Board y con la tabla de control del juego Dance Dance Revolution. Estará a la venta el día 1 de diciembre.



Buzz! Concurso Universal

Buzz!: Concurso Universal es la nueva entrega de este conocido juego de preguntas que saldrá para las consolas PS3 y PSP el 1 de diciembre. La versión PSP contará con más de 3000 preguntas, además de soporte online tan pronto como salga a la venta. La versión PS3 constará de un mínimo de 5000 preguntas, nuevas opciones multijugador, a demás de varias sorpresas aún por desvelar.



Heoes of Might & Magic Kingdoms

El nuevo juego de la saga Heroes of Might & Magic saldrá a la luz el dia 1 de diciembre, pero la novedad es que no será necesario ningún soporte físico ni descarga alguna, pues este nuevo juego se podrá disfrutar por navegador web, ya existe una versión Beta a la que se puede jugar a través de la página web, pero de la que en España no se ha podido disfrutar. Esperemos que la fecha de salida sea la correcta y poder echarle un ojo a este juego que cuanto menos parece interesante.



Two Worlds 2

Two Worlds 2 es la secuela de este conocido juego que salió hace un tiempo al mercado, y que mejorará en muchos aspectos a su antecesor, entre ellos una IA totalmente remodelada y un nuevo motor de combate.
La historia comienza dos años después del primer juego, añadiendo nuevas historias y escenarios.
Saldrá para Xbox 360 y PC el día 1 de diciembre



Get a Life Show

Get a life show es un original simulador social en el que participaremos en un reality show virtual. En un principio nos encontraremos con la elección de 3 estudios de televisión que simulan las ciudades enteras de Paris, Nueva York y Buenos Aires. Una vez elegido el escenario se nos darán los objetivos que deberemos cumplir para ganar el juego y el primero en conseguirlos será el ganador. Para ello deberemos mejorar en los estudios, trabajo, nuestra situación económica, salud y felicidad. Esperemos que se cumpla la fecha de salida que está prevista para el 1 de diciembre y poder disfrutar de este juego.



Where the Wild Things Are (Donde viven los monstruos)

Últimamente se está escuchando mucho sobre esta película que está prevista que se estrene el 18 de diciembre en cines, pues bien también tendrá su versión interactiva en este juego que está previsto que vea la luz el día 1 de diciembre para las plataformas de Nintendo DS, WII, Xbox 360 y PS3.
Se ha asegurado que será un videojuego fiel a la historia original tomando prestados los personajes de la película.



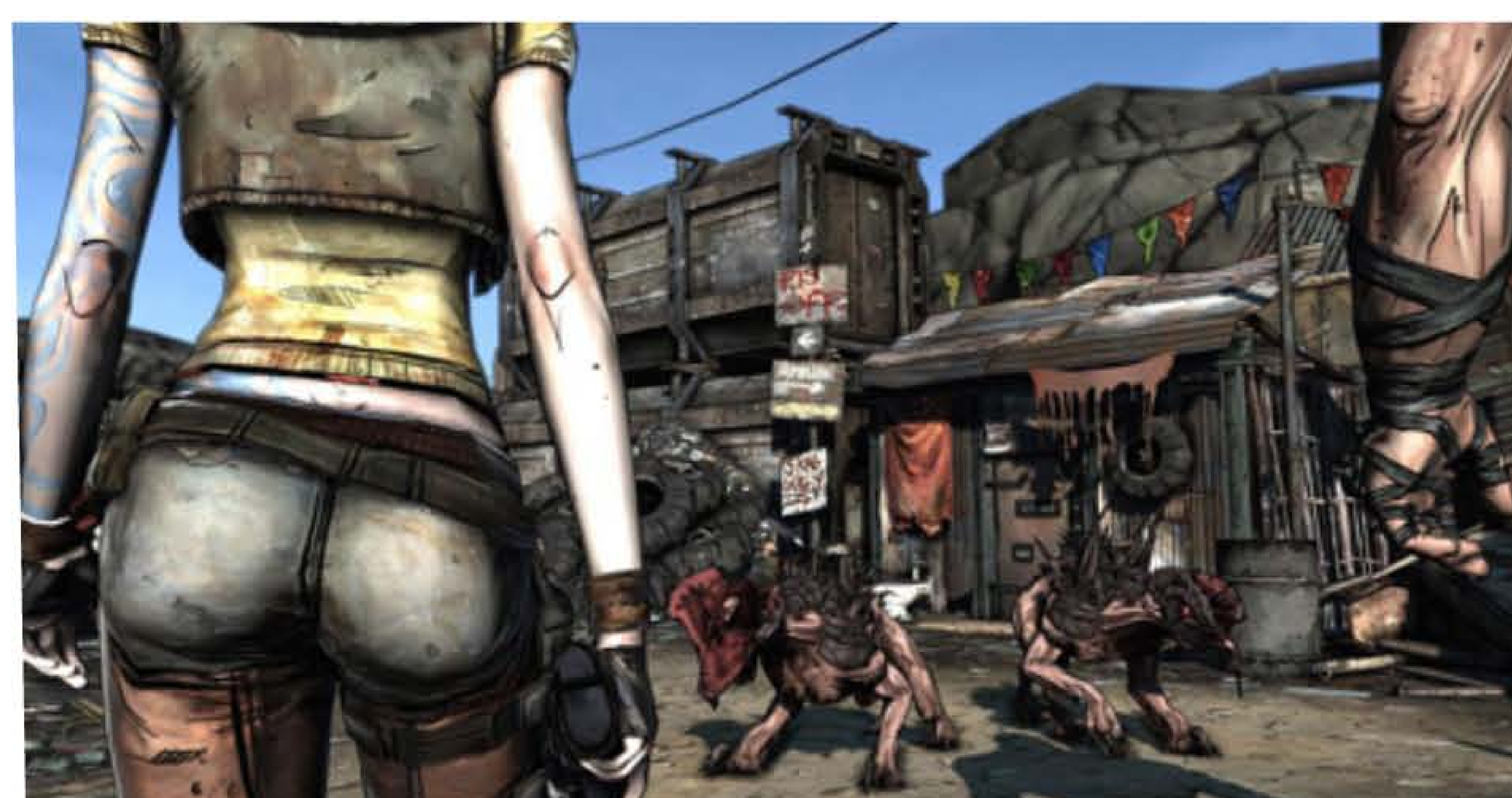
Scene It? Bright Lights! Big Screen!

Scene It?, Bright Lights! Big Screen! Sera la próxima entrega del trivial en la línea de Buzz sobre la industria cinematográfica de este último año 2009, que saldrá el día 1 de diciembre para las consolas WII, Xbox 360 y PS3.



Havest Moon: Animal Parade y Sunshine Island

El día 1 de diciembre está previsto que salgan los juegos Harvest Moon: Animal Parade para la WII y Harvest Moon: Sunshine Island para la nintendo DS. Esta saga de juegos son básicamente un simulador de granja. El objetivo como en anteriores entregas será el mantener nuestra granja mientras te relacionas con la gente del pueblo, con nuevas historias, actividades y emocionantes opciones.



Borderlands: La isla zombie del Dr. Ned

Tras la aparición de Borderlands en octubre de este año, esta previsto que salga la primera ampliación descargable con el nombre de Borderlands: La isla zombie del Dr. Ned el 1 de diciembre.
La historia se centrará en el Dr. Ned, creador de una legión de zombies, para tener eficientes trabajadores, pero su obra escapará, así que deberemos acompañarlo matando los zombies con los que nos crucemos, cogiendo misiones y extraños objetos de los zombies y cajas que encontremos.





Saga

Wahoo Studios presenta su nuevo juego de estrategia en tiempo real online, Saga , que verá la luz el 1 de diciembre. Según declaraciones del creador del juego, para saber cómo es tendríamos que coger World of Warcraft visto desde mil pies de altura, y en vez de tener un único personaje tendrás cientos de tropas y se combatirá en batallas masivas contra otros jugadores.

Saga incluye misiones y casa de subastas. El juego no funciona con subscripciones, sino que cada jugador decidirá lo que quiere gastar en paquetes de unidades y hechizos, como si fueran cartas.

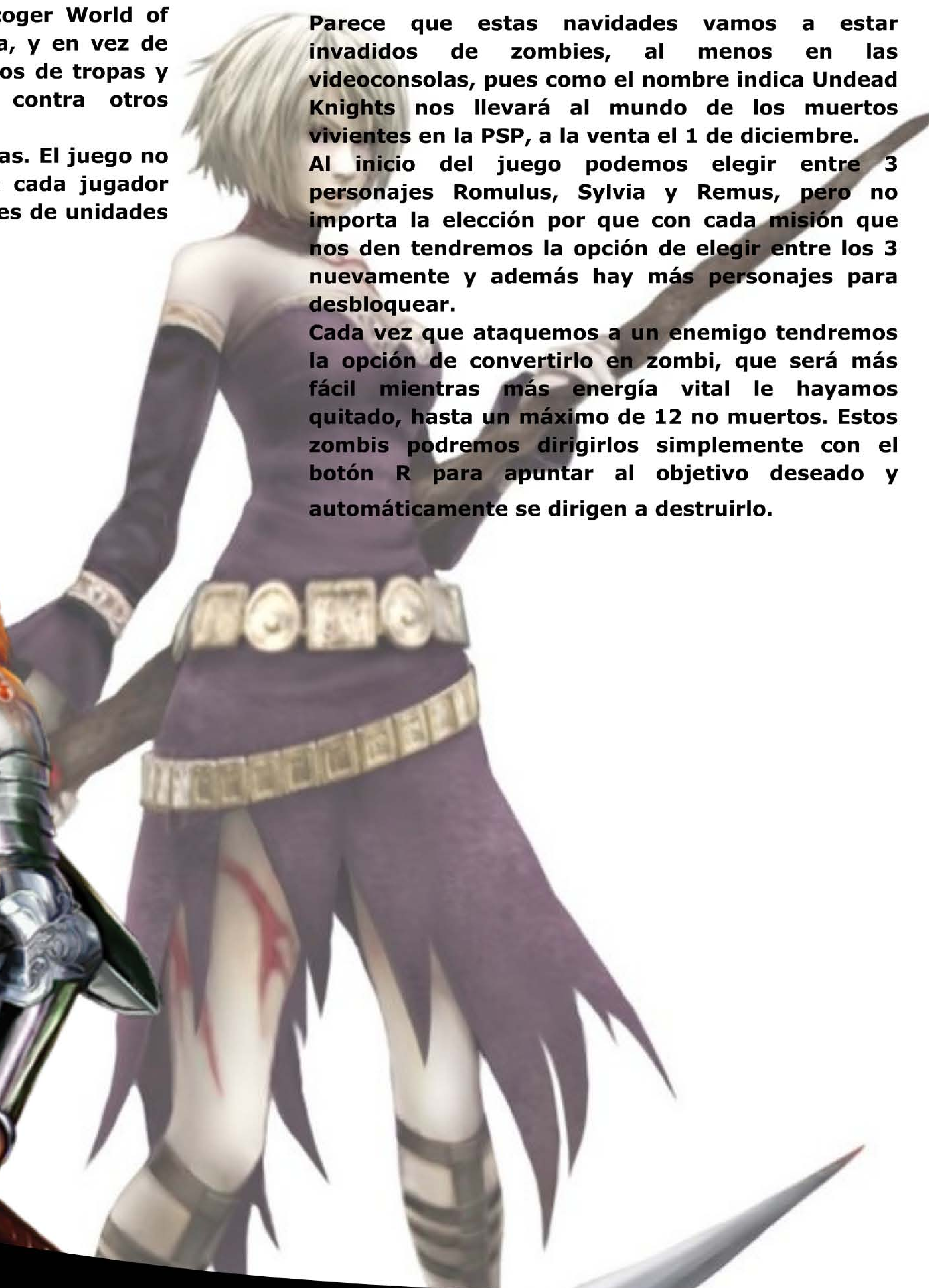
Undead Knights

Parece que estas navidades vamos a estar invadidos de zombies, al menos en las videoconsolas, pues como el nombre indica Undead Knights nos llevará al mundo de los muertos vivientes en la PSP, a la venta el 1 de diciembre.

Al inicio del juego podemos elegir entre 3 personajes Romulus, Sylvia y Remus, pero no importa la elección por que con cada misión que nos den tendremos la opción de elegir entre los 3 nuevamente y además hay más personajes para desbloquear.

Cada vez que ataquemos a un enemigo tendremos la opción de convertirlo en zombi, que será más fácil mientras más energía vital le hayamos quitado, hasta un máximo de 12 no muertos. Estos zombis podremos dirigirlos simplemente con el botón R para apuntar al objetivo deseado y automáticamente se dirigen a destruirlo.





CREATIVE FUTURE, MUY PRONTO EN ATISAL

ATISAL



TOMB RAIDER
UNDERWORLD





CON EL ESTRENO DE LA REVISTA REGALAMOS JUEGOS DE PSP, XBOX, PS3, FIGURAS, CAMISETAS Y MUCHO MÁS.

PARA ENTRAR EN EL SORTEO, TAN SOLO TENDRÁS QUE ENTRAR EN NUESTRA WEB Y VOTAR.

AGRADECIMIENTO A:

KOCH MEDIA



HTTP://ATISAL.COM


ATİSAL